平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! MEGADRIVE

POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1993 6月号 JUNE

SOFT BANK MONTHLY

ビープ! メガドライブ

490 YEN

1993年6月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻6号通巻102号

エクスランザー
ロケットナイトアドベンチャーズ
ガンスターヒーローズ
太閤立志伝
騎士伝説

MEGA-CD PRESS
シルフィード
ナイトストライカー
3×3EYES
幻影都市
慶応遊撃隊
アルシャーク
メガシュヴァルツシルト

ストリートファイターⅡダッシュ
綴じ込み付録ULTRA SPECIAL

STREET FIGHTER Ⅱ'
COMPLETE GUIDE
ROUND1 CHARACTER FILE

特報!
バンパイアキラー
サンダーホーク

特集
メガドラRPGの新時代がくる!

シャイニング・フォースⅡ、ぽっぷるメイル、ファンタシースターⅣ、サージングオーラなど最新メガドラRPGの周辺を探る!!

MD

4人の戦士たちの新激闘物語！

ニュー・バトルアクション・ストーリー

GOLDEN AXE III™

ニューメガワールド!!

メガドライブ用ゲームソフト
ゴールデンアックスIII™
7月発売予定
6,800円 ©1993 SEGA

合体魔法の興奮に、胸が高鳴る血が騒ぐ!!

それぞれに個性的な必殺技を披露してくれる４人のキャラクターを新たに設定。
ド派手な魔法もキャラとレベルで合計12種用意。
さらに２Ｐプレイ時には、大迫力の共同魔法も炸裂だ。
剣と魔法のファンタジー・バトルアクションが、興奮とともに帰ってきた。

このスピードとグラフィックが、
本格ロボットアクションのトレンドだ！
メガドライブ用ゲームソフト
エクスランザー™
EX-RANZA
5月28日発売予定
6,800円 ©1993 SEGA / GAU ENTERTAINMENT

メガドライブ2
コンパクトになった16-BIT高性能マシン
好評発売中！
12,800円

©SEGA

SEGA

株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話(03)3742-7068 お客様サービスセンター

GAME ARTS

YUMIMI MIX

ゆみみみっくす

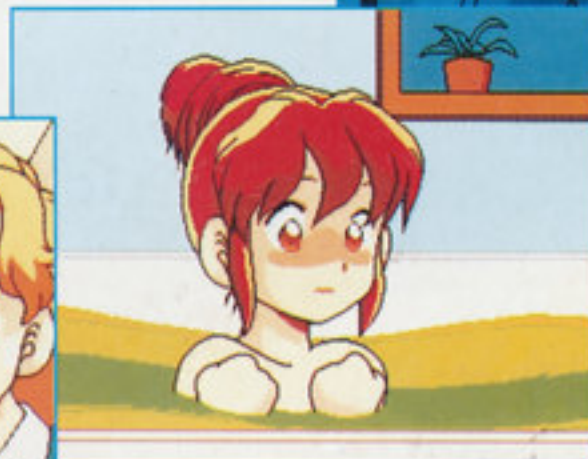
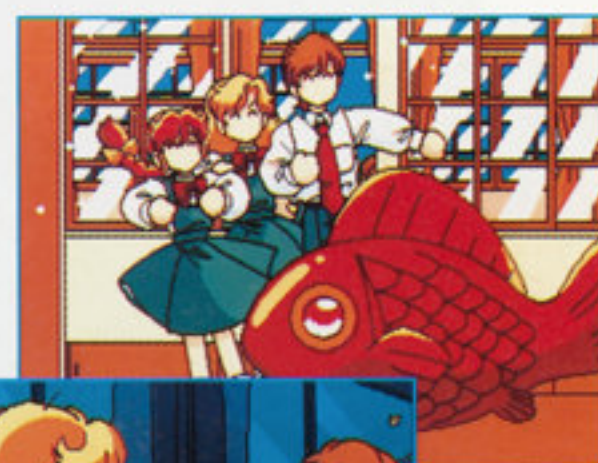
インタラクティブコミック

★総動画枚数7,000枚!! 竹本氏自身のレイアウトを含む全800カットが，全画面アニメーションする!!

★コマンド選択によりストーリーが分岐していくマルチストーリー，マルチエンディングのインタラクティブ・コミック.

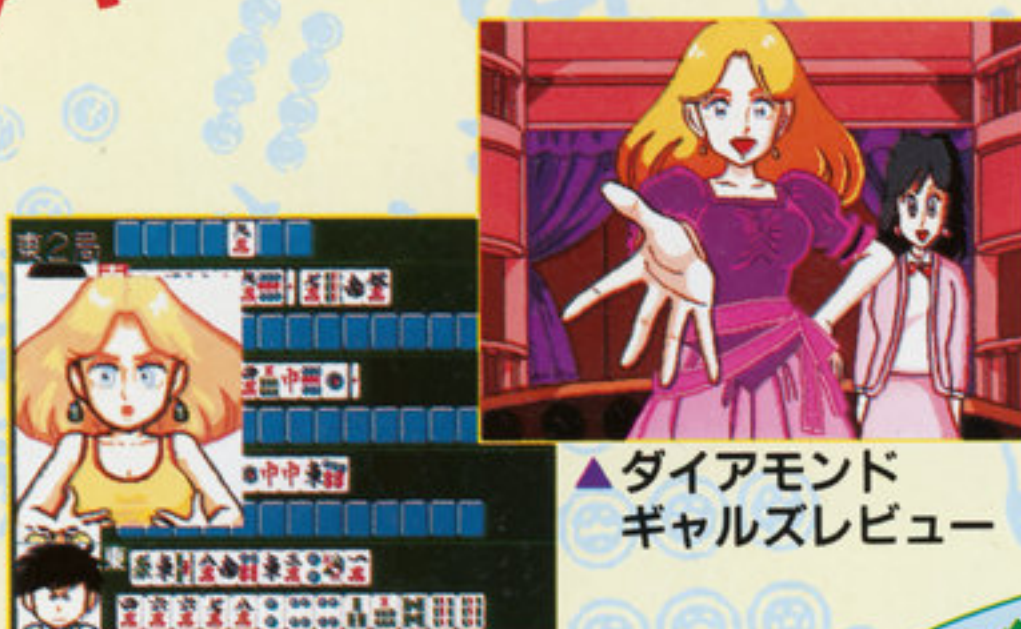
★平松晶子，関俊彦などの豪華声優陣によるゲーム中の台詞もたっぷり!!

★テーマソングは，高橋由美子が歌う「アチチッチ」「元気! 元気! 元気!」を起用しました.

MEGA DRIVE
MEGA CD

MEGA-CD専用

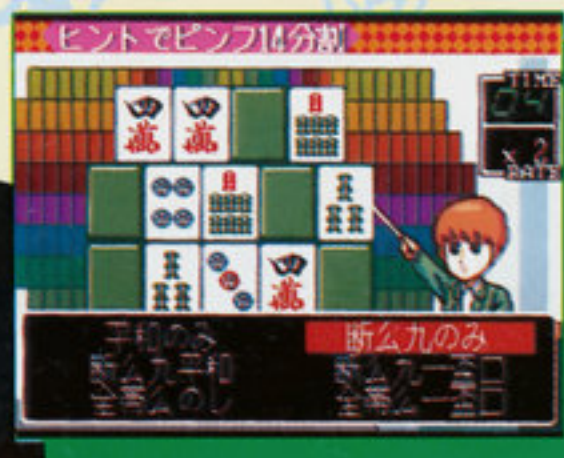
MEGA DRIVE MEGA CD
MEGA-CD専用

ぎゅわんぶらあ
麻雀ゲーム
自己中心派2
激闘！ 東京マージャンランド編

自己中シリーズ最大
4つのワールド
16のアトラクション，51人のキャラクタが君を待つ!!

▲ダイアモンドギャルズレビュー

▲エラクブッタクリパレード

テンピンワールド

カジノパレス
ここにたどりつくためには，ストーリー麻雀で3エリアをクリアしなくてはならない…

リャンピンワールド

インフレワールド

テンゴワールド

◀テンゴワールドステージ

マージャン城▶ミステリーツアー

株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

KOEI

MEGA DRIVE

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

獅子は三度、甦る。

今、三國志が新たなドラマに震える。
シリーズ第3弾。それはなにもかもが圧巻の迫力だ。
五〇〇名を越す武将数、息を呑むHEX戦、現実そのものの外交交渉
武将それぞれの力を見極めよ！　大陸統一を導く鍵はここにあり。
驚天動地のシリーズ最新作――ついに三國志の粋、結集。

MEGA-CD

特別シナリオ収録

発売中!!

三國志 III

歴史シミュレーションゲーム

MEGA-CD版ならではの新たな魅力

●CDとして別売しているBGMを完全収録。効果音もパワーアップして演出も万全●1本追加されて7本になったシナリオ●ゲームに登場する全武将のデータ（能力値、プロフィールetc.）をデータベースとして搭載●シナリオ別のオープニングは美しいアニメーション。セリフも入って臨場感は満点【声優：鮎鮎龍太郎他】●3ヵ所になったセーブデータ

※画面写真はメガCD版のものです。

メガCD版/メガドライブ版
スーパーファミコン版：各14,800円

●CD:KECH-1022:2,900円（税込）作曲：プロデュース/向谷実　●スーパーガイドブック（上･下巻）：各980円（税込）
●ハンドブック：1,860円（税込）●武将ファイル：1,860円（税込）
●三國志III事典：1,600円（税込）●カードゲーム：3,800円●ボードゲーム：4,800円

通信販売 お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係（Tel.045-561-6861）まで。

KOEI

秀吉にも、野望がある。

草履取りから太閤へ、あまりに見事なその立身出世ぶり——
戦国の名高き雄、豊臣秀吉の生涯をここにゲームで再現！
誰もが認めるその知略、采配、主への配慮……
そして、彼の瞳の底には野望の光がある。覇者への意志がある。
きみが挑戦するなら、どこまで高みに行けるだろう？
頭を使え、腕を磨け。目指すはもちろん、太閤の座だ。

メガドライブ版
11,800円
5・28
発売予定
スーパーファミコン版：11,800円
好評発売中！

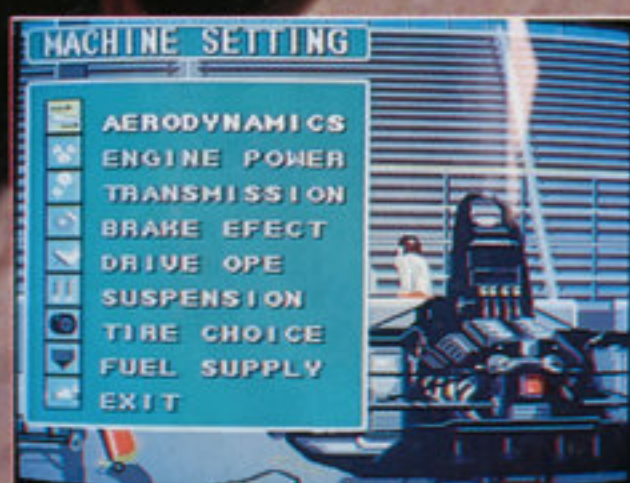
1560年 6月 3日

朝倉 景鏡
対
木下 藤吉郎

木下藤吉郎は朝倉・景鏡に
15の痛手を与えた。

太閤
立志伝

リコエイションゲーム

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

メガ・CD専用 MEGA CD

アルシャーク
ALSHARK

妥協なき宇宙(スペース)RPG。

RPGの名作として、プレイヤーを魅了した伝説のゲーム「アルシャーク」が、ついにメガCDで甦る。忠実に再現されたストーリー、新たに追加したビジュアルシーン。惑星フィールドと宇宙空間を別次元でとらえ、かつてないスケールと発想で展開する宇宙RPG。メガCDの容量をフルに生かした未体験ゾーンが、感動とロマンに満ちたファンタジック・ワールドへ誘う。

惑星に点在する町は30。
内部マップは100以上。
会話データは20万字。
約30分のフルアニメーションシーン。
ゲームミュージックの枠を超えたハイパー・ミュージック・ワールド。

Akemi, Emi & Nahomi

歌手としては、まだまだタマゴ…。でも、3人で一生けんめい頑張ってレコーディングしました。待望のデビューシングル、ぜひ聞いてみてね!! それからNahomiは「アルシャーク」のヒロイン"ショーコ"の声もやってま〜す!

※「東京おもちゃショー」にも登場決定//

私達が歌う「アルシャーク」のイメージソング(CDシングル)が、近日発売されます/ ヨロシク、ね。

近日発売!

「アルシャーク」オリジナルサウンドトラック

ゲーム音楽界の"実力派"佐藤天平氏の作・編曲・ニューアレンジによる、ド迫力のミュージック・ワールドを展開。ゲームの興奮を、サウンドの世界でもリアルに再現しました!

シナリオ 飯 淳 (ライトスタッフ)
キャラクターデザイン 木村明宏(ライトスタッフ)

1993年 夏 発売予定

SAND STORM

POLYDOR K.K.

ILLUSION CITY

幻影都市

MEGA-CD参入第1弾！
衝撃の近未来超伝奇RPG！

★8等身キャラクタ採用！
★キャラクタ演出革命！
★VRシステムVer.2.5搭載！
★戦闘はコマンド選択方式！
★太田浩一スペシャルアレンジサウンド！

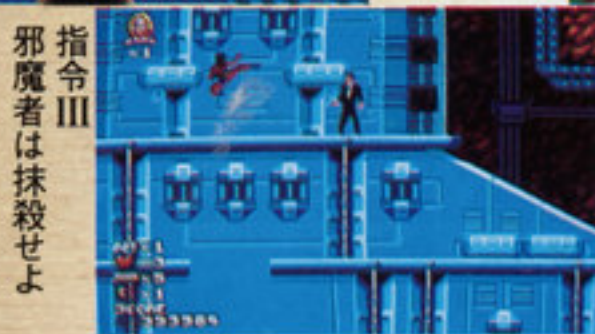
まどろむ。―神秘が生んだ幻の地。―

禍々しい気に満ちた近未来都市、香港。狂喜と悪しき欲望とが渦巻くこの地を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自らの身を投じる男、対魔掃討業〝天人〟は人民警察の対魔特別攻撃班に属する女〝美紅〟と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。
果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった…。

MEGA CD サイバーパンク！超伝奇RPG「幻影都市」
5月28日発売!! ¥4,980(税別)

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

Victor

あなたと話したい問題作、続々発売!!

奇想天外、幕末シューティング!

慶応遊撃隊

コミカルなキャラクターと
日本の幕末という斬新な時代背景で、
今までのシューティングゲームのイメージを
180度転換させる問題作!
幕末は日本の歴史の転換点だったが、このソフトは
MEGA-CDに新しい時代の到来を告げる。

今夏発売
価格未定

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

映画を超えたおもしろさ!
抱腹絶倒大爆笑アドベンチャー

海賊に憧れる少年のロマン溢れる冒険を
あのジョージ・ルーカス率いるルーカス・アーツ社独自のシステムの採用により、
まるで映画のような見事な設定でおくる大アドベンチャー・ゲーム。

モンキー・アイランド

今夏発売
価格未定

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

みんなに大切にされたい。わたしたちはヴァージン。

イギリス・アメリカで活躍する
Virgin Gamesの日本法人、
「ヴァージンゲーム株式会社」
が設立されました。

Virgin
GAMES

米国ヴァージンゲーム社 副社長
ジャスティン ヒーバー

はじめまして、
インターナショナルなゲームソフトメーカー、
「ヴァージンゲーム」です。

1968年にリチャード・ブロンソンがイギリスで設立した、ヴァージングループは日本には少ないタイプの会社でしょう。航空会社やレコード会社など、ヴァージングループは多角的に、そしてインターナショナルに事業をすすめてきました。ゲームソフトの分野に参入したのは、1985年の頃です。以来、「ヴァージンゲーム社」では、約50タイトルのゲームソフトを企画・製作・販売してきています。わたしたちのモットーは、"100% PURE Entertainment"。ゲームのおもしろさを徹底的に追求した作品を、この夏から日本のみなさんに提供します。心を込めてごあいさつします。日本でもヴァージンのゲームをよろしく。

任天堂スーパーファミコン

SUPER SLAM DUNK

マジックジョンソン・スーパースラムダンク
7月発売予定/予価8,900円(税別)

プレイヤーが選べるチームは28チーム+オールスターチーム 試合前にはマジックジョンソンが細かいアドバイスを与えてくれる 試合の画面は斜め見おろしの360°スクロール その中で選手達は「スラムダンク」や「ノールックパス」などのプレイを見せてくれる また、NBAオフィシャルアナウンサーの実況が試合をいっそう盛り上げます

スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

SEGAメガドライブ

COOL SPOT

クールスポット
7月発売予定/予価8,000円(税別)

米国の清涼飲料、7-UPのイメージキャラクターとして大人気の「SPOT」が主人公の面クリア型のアクションゲーム SPOTは囚われた仲間を助けるために数々の罠や襲いかかる敵を倒し進んでゆきます ボーナス面や高速移動面もあり内容も充実 キャラクターの豊富なアニメーションパターンも海外での人気の秘密です

MEGA DRIVE
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

'93年話題の新製品続々登場。

スーパーファミコン用
11月発売予定:クールスポット 予価8,800円(税別)
メガドライブ用
10月発売予定:アリボクシング 予価8,000円(税別)
メガCD用
11月発売予定:デューン 予価7,800円(税別)

Virgin GAMES

ヴァージンゲーム株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町2-28-1 日本橋久松ビル
TEL.03-3666-6021

GOING TO BE
ESTABLISHED IN APRIL,
1994

アミューズメント創世紀。

アミューズメントメディア総合学院は、
ゲーム、アニメ、コミック、声優界の第一線の
制作会社群を母体に、いよいよ'94年4月開校。
現場直結のネットワークで、ニューメディア時代にふさわしい
クリエイターを養成します。
業界の、時代の、熱い期待にこたえて
今、第1期生を募集。
……きっと時代が、キミをおいかける。

'94年開校。羨望の第1期生。
願書受付開始!

マルチメディア時代の夢工房。

アミューズメントメディア総合学院

- コンピュータゲーム科 2年
- アニメーション科 2年
- コミック科 2年
- 声優タレント科 2年

〔各科男女共100名〕

第1期生特別奨学制度
(入学金免除。各科5名)
学校長もしくは担任教師の推薦により選抜。

■所在地/東京都渋谷区神宮前(1994年開設予定) ■交通/JR山手線「原宿」、営団地下鉄千代田線、半蔵門線、銀座線「表参道」

入学ガイド無料送呈!

申込方法➡官製はがきに①住所②氏名③年齢④電話番号を明記のうえ、下記あて先までお申込みください。【あて先】〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-14 第2神宮前ビル4F アミューズメントメディア総合学院開校準備事務室 BEEP/MD⑤係まで

お問合せ➡03-3478-0321(受付10:00〜18:00 担当:大槻、中村)

学院説明会開催! 6/12(土)15:00〜東京・日仏会館、7/24(土)13:00〜東京・津田ホール 詳しくは開校準備事務室まで

新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します!

第3期!!
新人声優
募集オーディション

【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日➡平成5年6月15日(当日消印有効)

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人数制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳−28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)・顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、62円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス BEEP/MD⑤係
〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-14第2神宮前ビル4F TEL03-3478-0512

C O N T E N T S

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　緑

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

例年は決算がらみで、新作ソフトが賑やかにランクインしてくるんだけど、今月はメガドライブ2の発売に合わすかたちで発売ソフトが分散したので、ちょっと寂しい感じがするかな？でも今後は期待作が続々出るから楽しみだよね。

1位 前回1位 ぷよぷよ

2408 POINTS

あいかわらず、面白さと安さが人気を呼んで、売れ続けている「ぷよぷよ」。早くも続編の噂も出てるけど、まだまだ遊べる1本だぞ。

セガ／'92・12・18発売／4,800円／PUZ／4M

2位 前回4位 ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

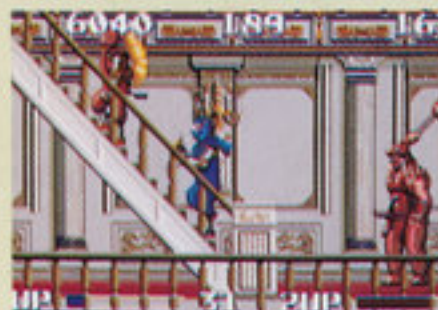
1318 POINTS

人気の格闘ゲームが続々出てくる中でも、健闘を続けている「ベアナII」。再販もかかっているからだいぶ買いやすくなったかな？

セガ／'93・1・14発売／7,800円／ACT／16M

3位 NEW SOFT ニンジャウォーリアーズ

1062 POINTS

往年のマニアも納得の移植度がウケてか、予想以上に売れたという「ニンジャ」。オマケについてるミニCD＆クジ引きもうれしいぞ。

タイトー／'93・3・12発売／7,800円／ACT／CD

4位 NEW SOFT スプラッターハウスPART3

すっかりアカ抜けた動きになった3。デモの怖さは必見だぞ。

ナムコ／'93・3・19 6,800円／ACT／16M

978 POINTS

5位 NEW SOFT アネット再び

意外に(？)売れてるのは、根強いファンのおかげ？ デキは…。

ウルフ・チーム／'93・3・30 7,800円／ACT／CD

509 POINTS

6位 前回5位 マジンサーガ

あの動きはスゴイけど、対戦がないのは残念。続編はある？

セガ／'93・2・26 6,800円／ACT／8M

495 POINTS

7位 前回7位 Jリーグチャンピオンサッカー

Jリーグも開幕して売行きも好調？ 実名選手はうれしいぞ。

ゲームアーツ・小学館プロ／'93・2・26 7,800円／SPT／4M

418 POINTS

8位 前回2位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

CD版や3の開発も進んでいる人気作。CD版は恋人も出るよ。

セガ／'92・11・21 6,800円／ACT／8M

299 POINTS

9位 NEW SOFT 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

これで光栄三部作も出そろって、ひと段落？ オルドもハマるぞ。

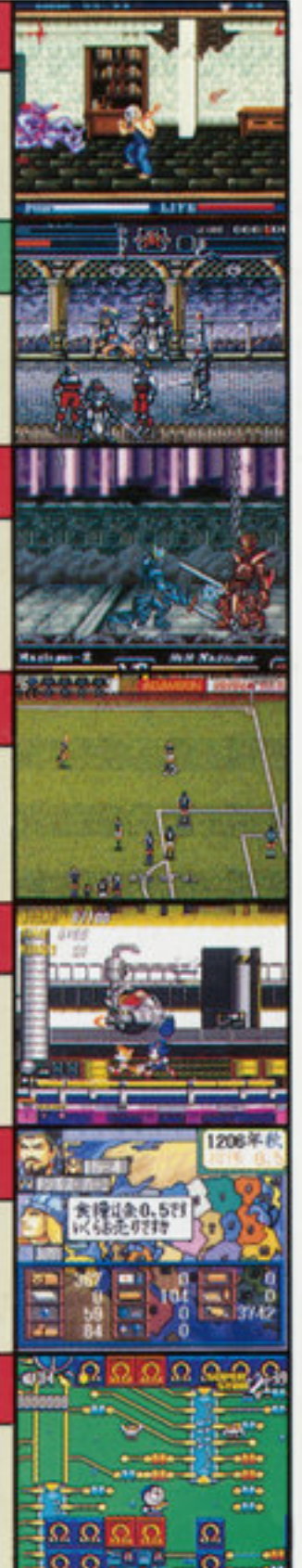
光栄／'93・3・25 11,800円／SLG／10M, B・I

253 POINTS

10位 NEW SOFT ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

文具セットつきのパッケージが目立つ1本。合成音声も必聴？

セガ／'93・3・26 6,800円／ACT／4M

241 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

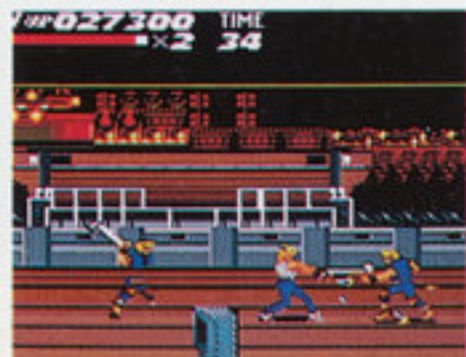
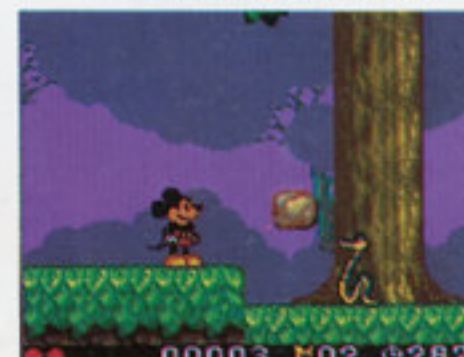
ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

いきなりドーンと予定タイトルが増えちゃったG.G.は、質のほうも上がってきてて安心。話題作も多いから要注目だぞ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	—	ぷよぷよ セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ	562
2	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ／'92年11月21日発売／3,800円／ACT	180
3	3	ベアナックル セガ／'92年11月27日発売／3,500円／ACT	139
4	2	シャイニング・フォース外伝 セガ／'92年12月25日発売／5,500円／RPG	87
5	—	ミッキーマウスの魔法のクリスタル セガ／'93年3月26日発売／3,800円／ACT	46

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は3月1日～3月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J＆Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート

1 ぷよぷよ

「ぷよぷよ」人気の勢いは、G.G.版でも衰えず！ G.G.版だけの"なぞぷよ"も好評。

3 ベアナックル

小さいながらも動きは良好。今度のIIも期待大。

5 ミッキーマウスの魔法のクリスタル

前作以上の動きと絵はまさにディズニー。定番だ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

最近の人気作の移植ラッシュはうれしいけれど、まだまだこの流れは当分続きそうだぞ？　ここで希望の多いゲームはもちろん、近々大物参入もありそう……。今年のメガドラは期待できるぞ！

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	餓狼伝説2 SNK／NEO・GEO	82
2	13	天地を喰らうII カプコン／VG	53
3	4	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	52
4	2	ストリートファイターII'ターボ カプコン／VG	48
5	7	ゼクセクス コナミ／VG	45
6	9	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	31
7	5	ウルフファング データイースト／VG	27
8	11	キャプテンコマンドー カプコン／VG	24
9	10	天地を喰らう カプコン／VG他	22
10	8	スナッチャー コナミ／パソコン他	20
11	15	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	18
12	14	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	17
13	17	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	16
14	6	コットン セガ／VG他	15
15	12	龍虎の拳 SNK／NEO・GEO	14
16	19	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	13
17	20	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	12
18	16	ワールドヒーローズ ADK／NEO・GEO	14
19	—	ダークエッジ セガ／VG	10
20	18	超兄貴 メサイヤ／PCエンジン	9

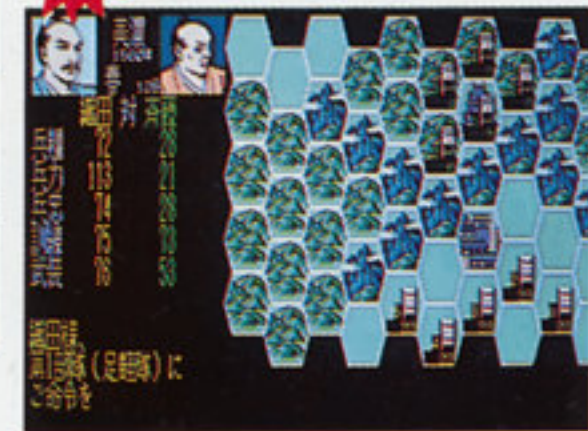
※このポイントは4月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 魔導物語1

「ぷよぷよ」人気にあやかってGGでいきなり移植決定。豊富な合成音成の再現にも注目だ。

祝 戦国伝承

ネオ・ジオ初期のアクションゲームをサミー工業が忠実に移植。キャラチェンジも楽しいぞ。

祝 信長の野望・全国版

今度の光栄移植は、なんと初期の名作「全国版」だ。シミュレーション初心者にオススメだぞ。

※画面はパソコン版及びアーケード版のものです。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

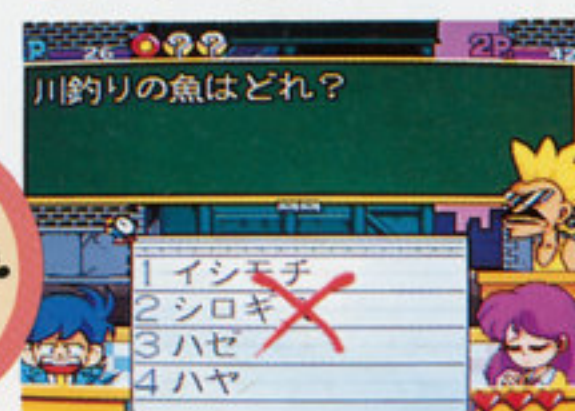
「ストII」人気もそろそろ落ち着き出したけど、一部では「スーパーストII」なんて噂もチラホラ……？まだまだ格闘ゲームブームは続くかな。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	3	バーチャレーシング	セガ
2	1	リーサルエンフォーサース	コナミ
3	2	ストリートファイターII'ターボ	カプコン
4	—	スーパーチェイス	タイトー
5	—	クイズ学問ノススメ	コナミ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

4 スーパーチェイス

息もつかせぬ展開と大画面で迫るシリーズ最新作。相棒とのやりとりも健在。

NEW FACE!

5 クイズ学問ノススメ

全学期をクリアしてクイズ学園の卒業を目指せ。先生のハンコが楽しみだぞ？

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

最近は話題の移植ソフトが多いけど、「シルフィード」などメガドラオリジナルのソフトだって頑張っているのだ。来月以降は、先月発表された「ストIIダッシュ」や「ソニック3」「バーチャレーシング」などの話題作でランキングも大変動しそうだけど、今後も6月のおもちゃショーがらみで、隠し玉がドッと出てきそうだぞ。このぶんなら年末までずっと楽しめるかな。

驚異のオープニングが圧巻！ MEGA-CD究極のシューティング!!

1位（前回1位） シルフィード（仮）

ゲームアーツ／7月16日発売予定／価格未定／SHT／CD

353 POINTS

P123から紹介しているオープニングデモときたら、もう圧巻のひとこと。DSPチップなしでも魅せまくる超期待作だ。

壮大なPSワールドの魅力が満載のRPG大作！

2位（前回2位） ファンタシースターIV

セガ／年末発売予定／価格未定／RPG／16M、B・B

229 POINTS

少しずつだけど、全貌が見えだしてきたPSIV。IIっぽいキャラデザインと導入の展開はファンならうずく？ しばし待て。

内容もバツグンのキャラクターRPG大作！

3位（前回3位） 聖魔伝説3×3EYES

セガ／7月23日発売予定／8,800円／RPG／CD

179 POINTS

長らくファンを待たせていた「3×3」もようやく完成に近づいてきたぞ。デキのほうもまずまずだから、夏に期待！

ウワサの魔獣合体がMEGA-CDに上陸！

4位（前回—） 真・女神転生

シムス／発売日未定／価格未定／RPG／CD

137 POINTS

期待の真メガテンもグラフィック作業に入って、開発も好調。MEGA-CD版は新イベントの追加もあるから期待できるぞ。

※画面はスーパーファミコン版のものです。

アーケードゲームの熱い興奮が甦える！

5位（前回8位） ナイトストライカー

タイトー／5月28日発売予定／7,800円／SHT／CD

104 POINTS

家庭用機初の移植だけに、ファンの期待も大きい「ナイスト」。動きの再現の他、「ニンジャ」同様のBGM選択もうれしいぞ。

8位 パノラマコットン

あのコットンの3D版最新作。かわいらしさも◎だ。

13位 エクスランザー

メガファン注目の超ドハデSHT。画面演出がスゴイ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	5	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ／発売日未定	100
7	4	アークスI・II・III	ウルフ・チーム／6月25日	98
8	—	パノラマコットン	サクセス／今秋予定	94
9	6	ラングリッサー2（仮）	メサイヤ／発売日未定	86
10	14	幻影都市	マイクロキャビン／5月28日	84
11	12	ロードス島戦記	セガ／3月予定	66
12	20	ロケットナイト アドベンチャーズ	コナミ／8月予定	59
13	—	エクスランザー	セガ／5月28日	58
14	19	バトルマニア2（仮）	ビック東海／9月予定	57
15	10	イース・マスクオブザサン	セガ・ファルコム／発売日未定	56
16	9	スーパー大戦略III	セガ／発売日未定	54
17	11	ザ・スーパー忍II	セガ／7月23日	50
18	18	Vay～流星の鎧～	シムス／発売日未定	42
19	15	ガントレット	テンゲン／今夏予定	36
20	—	電忍アレスタ2（仮）	コンパイル／発売日未定	34

※このポイントは4月号の読者アンケートハガキをもとに『ＢＥ・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
００７・死闘	5月14日	6,800円	テンゲン／ACT／4M
エクスランザー	5月28日	6,800円	セガ／SHT／8M
スノーブラザーズ	5月28日	7,800円	テンゲン／ACT／8M
太閤立志伝	5月28日	11,800円	光栄／SLG／10M＋B・B
ブギウギボーリング	5月下旬	6,800円	ビスコ／SPT／4M
LHXアタックチョッパー	6月4日	8,900円	EAビクター／SHT／8M
ジェームス・ボンドII コードネームロボコッド	6月9日	5,900円	EAビクター／ACT／4M
スラップファイト	6月11日	7,800円	テンゲン／SHT／8M
パワーモンガー	6月18日	8,900円	EAビクター／SLG／8M＋B・B
エリミネートダウン	6月25日	8,500円	ソフトビジョン／SHT／8M
ゴールデンアックスIII	6月25日	6,800円	セガ／ACT／8M
TOP PRO GOLF 2	6月25日	8,500円	ソフトビジョン／SPT／8M
スティールタロンズ	6月25日	6,800円	テンゲン／SHT／4M
騎士伝説	6月中旬	9,800円	講談社総研／SLG／10M＋B・B
魔天の創滅	6月下旬	8,900円	講談社総研／RPG／8M＋B・B
★ジョーダン VS バード ONE on ONE	7月9日	7,900円	EAビクター／SPT／4M
ザ・スーパー忍II	7月23日	6,800円	セガ／ACT／8M
ロード・ラッシュII	7月30日	7,900円	EAビクター／RAC／8M
COOL SPOT	7月下旬	8,000円	ヴァージンゲーム／ACT／8M
ああ播磨灘	7月予定	8,800円	セガ／SPT／8M
タイムドミネーター	7月予定	未定	ビック東海／ACT／8M
マーブルマッドネス	7月予定	未定	テンゲン／ACT／4M
★The Immortal（仮）	8月6日	8,900円	EAビクター／ACT／16M
コラムスIII	8月6日	未定	セガ／PUZ
ペブルビーチの波涛	8月予定	未定	セガ／SPT
ロケットナイト アドベンチャーズ	8月予定	未定	コナミ／ACT／8M
ガントレット	今夏予定	未定	テンゲン／A・RPG／8M
ロードライアット	今夏予定	未定	テンゲン／RAC
★FATAL REWIND（仮）	9月3日	6,800円	EAビクター／ACT／4M
★MUTANT LEAGUE FOOTBALL（仮）	9月10日	7,900円	EAビクター／ACT／8M
★NBA プレイオフ ブルズ VS ブレイザーズ	9月17日	8,900円	EAビクター／SPT／8M
★B.O.B（仮）	9月24日	7,900円	EAビクター／ACT／8M
雀皇登龍門	9月予定	6,800円	セガ／TAB／8M＋B・B
ガンスター ヒーローズ	9月予定	未定	セガ／ACT／8M
バトルマニア2（仮）	9月予定	未定	ビック東海／SHT／8M
★アリス・ボクシング（仮）	10月予定	8,800円	ヴァージンゲーム／SPT／8M
シャイニング・フォースII	10月予定	未定	セガ／RPG／16M＋B・B
☆パーティクイズMEGA Q	10月予定	未定	セガ／QIZ／8M
モンスターワールドIV	10月予定	未定	セガ／ACT／8M＋B・B
パノラマコットン	今秋予定	未定	サクセス／SHT／8M
★信長の野望・全国版	今秋予定	未定	光栄／SLG
ファンタシースターIV	年末予定	未定	セガ／RPG／16M＋B・B
シャイニング・ローグ	未定	未定	セガ／RPG
ストリートファイターIIダッシュ	未定	未定	カプコン／ACT
サージングオーラ	未定	未定	セガ／RPG／16M＋B・B
☆幽☆遊☆白書 外伝	未定	未定	セガ／RPG／16M＋B・B
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海／ACT／4M
ゼノン2	未定	8,600円	ビーシーエム・コンプリート／SHT／8M
メタルファング	未定	6,800円	ビクター・エンタテインメント／RAC／4M
★スーパーレッスルマニア	未定	未定	セガ／SPT
★バンパイア キラー	未定	未定	コナミ／ACT
★フラッシュバック	未定	未定	セガ／ACT／8M
MiG-29	未定	未定	テンゲン／SHT／8M
レースドライビン	未定	未定	テンゲン／RAC
☆マルチ野球	未定	未定	セガ／SPT／8M＋B・B
センチュリオン	未定	未定	EAビクター／SLG／4M
デビルバスター（仮）	未定	未定	シムス／ACT／8M
ターミネーター	未定	未定	セガ／ACT／8M
ミック&マック ザ グローバルグラディエイターズ（仮）	未定	未定	セガ／ACT／4M
クラスティーズ ファン ハウス（仮）	未定	未定	セガ／PUZ／4M
ザ シンプソンズ バート VS. ザ スペースミュータンツ	未定	未定	セガ／ACT／4M
ターミネーター2（仮）	未定	未定	セガ／SHT／8M
チャックロック（仮）	未定	未定	セガ／ACT／4M
洗脳ゲームTEKI・PAKI（テキパキ）	未定	未定	東亜プラン／PUZ／2M
メタルハンマー（仮）	未定	未定	セガ／SLG／16M＋B・B
バーチャレーシング	未定	未定	セガ／RAC
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ／ACT
ベアナックルIII	未定	未定	セガ／ACT
超人スパーク	未定	未定	セガ／ACT／8M
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ／ACT
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ／SLG＋ADV／8M＋B・B
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ／SLG／8M＋B・B

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
デバステイター	5月28日	7,800円	ウルフ・チーム／ACT／CD
ナイトストライカー	5月28日	7,800円	タイトー／SHT／CD
幻影都市	5月28日	4,980円	マイクロキャビン／RPG／CD
Aランクサンダー 誕生編	6月11日	7,800円	RIOT／ADV／CD
アークスI・II・III	6月25日	8,800円	ウルフ・チーム／RPG／CD
☆メガシュヴァルツシルト	6月25日	7,800円	セガ／SLG／CD
ポップンランド	6月下旬	7,800円	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
ダイナミックカントリークラブ	7月16日	7,800円	セガ／SPT／CD
シルフィード（仮）	7月16日	未定	ゲームアーツ／SHT／CD
聖魔伝説3×3EYES	7月23日	8,800円	セガ／RPG／CD
江川卓のプロ野球93	7月23日	7,800円	セガ／SPT／CD
F1サーカスCD	7月予定	8,800円	日本物産／RAC／CD
サイボーグ009	7月予定	7,800円	RIOT／ACT／CD
★バリアーム	8月予定	7,500円	ヒューマン／SHT／CD
★雀豪ワールドカップ	8月予定	未定	ビクターエンタテイメント／TAB／CD
アルスラーン戦記	8月予定	未定	セガ／SLG／CD
慶応遊撃隊	今夏予定	未定	ビクターエンタテインメント／SHT／CD
モンキー・アイランド	今夏予定	未定	ビクターエンタテインメント／ADV／CD
笑ゥせぇるすまん	9月予定	7,800円	セガ／ADV／CD
アルシャーク	9月予定	8,800円	サントストーム（ポリドール）／RPG／CD
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	10月25日	5,800円	ポニーキャニオン／RPG／CD
ウイングコマンダー	11月予定	未定	セガ／SLG／CD
★戦国伝承	今秋予定	未定	サミー工業／ACT／CD
アフター ハルマゲドン	12月予定	未定	セガ／RPG／CD
夢幻の如く	12月予定	未定	セガ／SLG／CD
ロードス島戦記	3月予定	未定	セガ／RPG／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	未定	6,800円	セガ／SLG／CD
Vay～流星の鎧～	未定	7,800円	シムス／RPG／CD
★サンダーホーク	未定	未定	ビクターエンタテイメント／SHT／CD
★ダンジョンマスター	未定	未定	ビクターエンタテイメント／RPG／CD
★バトルファンタジー（仮）	未定	未定	マイクロネット／ACT／CD
★ぽっぷるメイル	未定	未定	セガ・ファルコム／A・RPG／CD
シスターソニック	未定	未定	セガ・ファルコム／A・RPG／CD
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
いしいひさいちの大政界	未定	未定	セガ／SLG／CD
シャドウラン	未定	未定	セガ／RPG／CD
ナイトトラップ	未定	未定	セガ／ADV／CD
スーワーシャーク	未定	未定	セガ／SHT／CD
華の館（仮）	未定	未定	セガ／ADV／CD
バーニングフィスト	未定	未定	セガ／ACT／CD
マイト アンド マジックIII	未定	未定	CRI／RPG／CD
真・女神転生	未定	未定	シムス／RPG／CD
ポリゴンゴルフ（仮）	未定	未定	シムス／SPT／CD
ハイムドール	未定	未定	ビクターエンタテインメント／RPG／CD
狼兵（ランピン）（仮）	未定	未定	シムス／ACT／CD
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	未定	未定	セガ／ACT／CD
バットマン・リターンズ	未定	未定	セガ／RAC／CD
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ／SPT／CD
The 3rd World War	未定	未定	マイクロネット／SLG／CD
スーパー大戦略3（仮）	未定	未定	セガ／SLG／CD
イース・マスクオブザサン（YsIV）	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
大封神伝	未定	未定	ビクター・エンターテインメント／RPG／CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
蓬莱（ほうらい）学園	未定	未定	セガ／RPG／CD
ノスタルジアII	未定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
電忍アレスタ2（仮）	未定	未定	コンパイル／SHT／CD
銀河鉄道999	未定	未定	RIOT／ADV／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
Kick&Rush	5月28日	4,500円	シムス／SPT／2M
トム＆ジェリー	6月25日	3,800円	セガ／ACT／2M
シャイニング・フォース外伝II	7月9日	5,500円	セガ／RPG／4M＋B・B
ベアナックルII	7月23日	3,800円	セガ／ACT／4M
ジュラシックパーク	7月23日	未定	セガ／ACT／4M
GGアレスタ2	9月予定	未定	セガ／SHT／2M
☆妖怪伝ひすい丸 梵天の剣	10月予定	未定	セガ／RPG／4M＋B・B
魔導物語I 3つの魔導球	11月予定	未定	セガ／RPG／4M＋B・B
ドナルドダック2（仮）	12月予定	未定	セガ／ACT／4M
対戦麻雀好牌II	12月予定	未定	セガ／TAB／2M
ああ播磨灘	未定	3,800円	セガ／SPT／4M
★エイリアン3	未定	未定	セガ／ACT
スクラッチゴルフ（仮）	未定	未定	シムス／SPT／2M
バトルトード	未定	未定	セガ／ACT／2M
アウトラン・ヨーロッパ	未定	未定	セガ／RAC／2M
ヤングインディ・ジョーンズ	未定	未定	セガ／ACT／2M
ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント	未定	未定	セガ／ACT／2M
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト／SHT／2M
TEAM WILLIAMS	未定	未定	セガ／RAC
NBA BASKET BALL	未定	未定	セガ／SPT
NFL FOOTBALL	未定	未定	セガ／SPT
ストライカー	未定	未定	セガ／SPT
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ／ACT／4M
ぷよぷよ2	未定	未定	セガ／PUZ
ALADDIN	未定	未定	セガ／ACT

BEメガ編集部チェーック!!

毎年恒例のおもちゃショーも間近に迫り、またまた騒がしくなってきた水面下の噂話の数々。「ストIIダッシュ」が延びたのは、ちょっと残念だけど、それを補う移植作なんかも当日は出てきそうだぞ。

この他、来月は新ハード情報も入って来るかもしれないぞ?

初登場「幽☆遊☆白書外伝」は各ページの紹介を見てね。

ACT:アクション/SHT:シューティング/RPG:ロールプレイング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
ARPG:アクションロールプレイング/PIN:ピンボール/QIZ: クイズ/B・B:バッテリーバックアップつき/※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ソフトメーカー伝言板

BOYA〜N

セガ・エンタープライゼス

驚異のグラフィック、本格的ＳＦ空間、そして斬新なゲームシステム。５月28日に新世代シューティングゲーム「エクスランザー」を発売します。128色の多彩な色使いと、美しいグラフィックのＳＦ空間の中で、ファイティングパッド６Ｂを手に、ジャンプアクション、オプションキャラとの連携プレーなどを楽しんでください。満足度は120％／　ぜひ挑戦してね。

ウルフ・チーム

今年も恒例の「春のウルフ・チームお花見大会」が上野で行われ、新人君が頑張って取ってくれた場所で、飲めや歌えやの大騒ぎ。1000人ほどの（ウソ）社員で上野公園はパニック状態。こももはお酒を飲めないんだけど、とっても楽しかったワ。

さて、お待ちかねの「アークスＩ・II・III」ですが、夏前には発売できる予定だから待っててね。　（こもも）

カプコン

今月号も「ストII'」の記事、堪能してくれたかな？　まだまだ今までの情報は序の口。これからも「ストII」ファンのキミに情報をドッと出していくぞ／　来月号も注目してくれ〃

まァそれはともかく、来るべき闘いにそなえて、キミも毎日昇龍拳100本３セットだ／　でも人に見られたら後ろ指をさされてしまうかもね（笑）。

ゲームアーツ

うふふ♡ＣＳＧフェアで「シルフィード（仮称）」は見てもらえたかな？　フェアに来れなかった人は残念／　そらもースゴイ人だかりで、私はうれしくなっちゃいました。お忍びで来ていた開発スタッフも、みんなうれしそうで、さらに意欲を盛り立てて仕事場に戻っていきました。夏休みごろお届けしたいな。乞うご期待／

工画堂スタジオ

「メガシュバルツシルト」の発売がついに確定した。６月25日が待ち遠しい。雑誌に情報が掲載されずにイライラした人も多かったと思うが、これでもう一件落着。来月号では、さらに進んだ部分が紹介される予定だ。今まさに旬となっている「メガシュバルツシルト」、期待を裏切らない待望の新作なので、見落とさないように十分注意してくれ／　（トニー）

コナミ

オーホホホホッ。ついにメガドライブ第３弾ゲームソフト「バンパイア キラー」を発表することになりました。「ロケットナイト アドベンチャーズ」と、この「バンパイアキラー」、どちらも手に汗握るアクションゲームです。「ロケットナイト」は、彼女と一緒に明るいうちに遊んで、「バンパイア」は夜、部屋を真っ暗くして楽しもうぜい／

シムス

ＧＧ初の本格サッカーゲーム「Kick & Rush」が５月28日にいよいよ発売となります。みなさん買ってくださいね〃

また「Vay〜流星の鎧〜」も近日発売する予定ですので、ヨロシクね〃

「真・女神転生」や「狼兵」なども制作快調です。おもちゃショーではみなさんに公開できると思いますので、期待してくださいね。

シュールド・ウェーブ

いや〜、みなさん「ポップンランド」は、とうとう６月下旬に発売することになりました。長い間お待たせしてすいませんでした。「フェース（頭）」「ボディ（体）」「アーム（武器）」をそれぞれ16種類の中から選んで、自分好みのマイキャラを作ることができるという、今までにないアクションゲームです。シーンごとにキャラが楽しめます。　（ホッタ）

ナムコ

今回の「ボールジャックス」は、カニ型ロボットに乗り込み、相手のマシンにボールをぶつけ合うバトルゲーム。壊されたマシンは炎上し、攻撃不可能になるので、エレベータに乗って地下の工場で新しいマシンに乗り換えます。Ｆ１のピットインでも７秒はかかるのに、格納・消化・脱出・乗り換え・出動のすべてあわせてもたったの３秒です。　（ぱいん）

日本物産

「Ｆ１サーカスＣＤ」の完成が近づいたが、近づいたのは納期だけって噂だ。そういうわけで、今年も私はゴールデンウィークがなかったので、山ほどあった有給が天文学的数字になった。ちょうど一段落ついたので、今度のモナコに行くことにした。勇んで旅行代理店に飛び込んだ瞬間、目覚し時計が鳴った。春眠暁を覚えず。　（みうみう）

ビクター・エンタテインメント

見たかー、慶応遊撃隊／　いいだろー／　春のＣＳＧでお披露目となった慶応遊撃隊（略してKU）が、『BEEP／ メガドライブ』の５月、６月号と載っているけど、発売は夏休み前って感じなので、それまで、みんなで編集部に手紙を出して、ガンガン情報を出してもらおうぜ／　蘭未ちゃん役の菅野美穂ちゃんも、ＣＭやドラマでがんばっているので、応援しよう／

マイクロキャビン

いよいよ「幻影都市」が発売になりますよー／　５月28日です。

全部見てほしいところだらけなんだけど、特に注目はMEGA-CD版オリジナルのオープニング＆エンディングと、スーパーアレンジされたサウンドだよー。サイバーパンクなＲＰＧを体験してネ／

メサイヤ

男同士の歌というものはいいもんだ。アメリカ映画の中で時々数人の男達がハモるシーンが出てくるが、歌の中身や巧さより、彼らの心の通い合いが伝わってきて、見ていて楽しいものだ。歌は、楽しさや悲しさを分かち合う時、どんなくどい説明よりも伝播効果を発揮する。いつでもハモれる歌仲間は職場でも学校でもほしいものだ。これを真の兄貴状態と言う。

RIOT

やぁ／ＣＳＧには行ったかな？　行った人は知っていると思うけど、「サイボーグ009」の初お披露目だったんだよん。まだまだ未完成の状態だったんだけど、製品版はバッチリ面白いものに仕上がりそうだ。行けなかった子は、東京おもちゃショーに出展する予定なので、ぜひプレイしてみてくれ／　会場で僕と握手／

（バトルフィーバーたかを）

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうページです。うちにも言わせろ／　というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『ＢＥメガ』編集部にいってきてくださいね。

お買い得一本勝負！ BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

噂のメガドライブ2とMEGA-CD2も発売されて、なかなか好評みたいだけど、今後は楽しみなソフトが目白押しだから、みんなも楽しみなんじゃないかな。最近は毎月ソフトもコンスタントに発売されているから、選ぶほうも大変。というわけでお役に立ちますよ？

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠 発売中 ボールジャックス

ナムコ／6,000円／SPT／2M
コンティニュー制／2人対戦プレイあり

ナムコ久々のオリジナル対戦ゲーム。西暦7650年の未来を舞台に、カニ型メカの腕を飛ばして4つのボールを奪い合え。表裏全12ステージ。

平均オッズ 6.25

2枠 5月14日発売 007・死闘

テンゲン／6,800円／ACT／4M
コンティニュー制／1人プレイのみ

永遠のヒーロー、ジェームズ・ボンドが帰ってきた。人質の美女を救い、敵戦艦、密林のアジト、火山の実験場、シャトル発射基地を爆破せよ。

平均オッズ 6.5

Game Beginner Girl 青山ようこ

編集部の人と「餓狼伝説2」で対戦したら、そこそこ健闘できたのがうれしかったな。もの覚えの悪い私を見捨てずに、根気よく教えてくださったゲーマーの方々に超感謝です。これからもガンバロっ。

ボールジャックス：ノリノリのサウンド、キュートなカニさんのグラフィックと動きに加え、スピード感もアリアリでルールも単純。慣れればすぐにアツくなれますね。もう、これは友達を呼んで対戦するしかって感じです。意外と奥深さもありますから、何度もやってみてほしいな。 **6**

007・死闘：おなじみのBGMが流れ、渋いオープニングが……。でもゲームが始まると、007の動きがなぜかコミカルな感じなの。特にサメに食べられちゃうのは最高ね。何発か弾に当たっても死なないのはうれしいけど、私にはちょっと難しすぎ。ボンドガールもイマイチかな。 **6**

Foreign Game User OLI-X光治

ついに念願のIBM-PC互換機を買った。ストライクイーグル3などのフライトシミュレーターで遊ぶのが目的だったんだけど、今月のPC-COLLECTIONでも紹介されているX-WINGに夢中。こりゃ楽しいわい。

ボールジャックス：ひとくちに言えば4つの球を取り合うゲームだが、とにかく対戦がメイン。友達とやればそこそこ熱くなれるけど、初めはムチャクチャに取り合って「ハイ、終わり」って感じになりがちだと思う。要はシンプルすぎて底が浅く見えちゃうんだよね。好きになれれば。 **6**

007・死闘：海外ゲームらしく、小さいながらも凝った動きをする007がいい。難易度はかなり高いけど、少しずつマップや敵の配置を覚えれば、ちゃんと先の面まで進めるようになるのも、好感が持てる。でも、特殊武器が役立たずなのや、面が4面しかないのは物足りないかな。 **7**

Game Mania Group ハイローラーズ

俺は今、渋谷のバトルテックに燃えている。多種多様なスイッチにボタン、フットペダル、アクセル、ガングリップなどハードでマニアックな独特の操作フィールは感動もの。これからはこれだっ！（渋谷）

ボールジャックス：画面構成が大昔の「ブロックテニス」的なのだが、左右の腕をロケットパンチのように駆使するため、左右の操作を瞬時に判断しづらいのがイタイ。ゲーム自体も単純なので飽きが早いかも。だが演出や音楽のノリは◎だし、対戦も結構遊べる。接待用にいいぞ。（超） **6**

007・死闘：動きが結構リアルなのはいいが、それがアダになって反応がトロい感じがするぜ。映画のボス敵がいろいろ出てくるのも懐かしいのだが、どれも遠くから連射するだけって感じでイカン。面構成は、それなりに変化に富んでるが、全体的には普通のゲームって感じ。（作） **6**

General Game User ジャムおじさん

プロストのウィリアムズをスポンサードしたり、CMも頻繁に流したりと、近ごろのセガは話題が豊富だね。昔からのファンにしてみれば、最近は驚きっぱなしだけど、まだまだ驚かせてほしいよね。

ボールジャックス：同社の「レッスルボール」に雰囲気が似た近未来スポーツゲームなんだけど、最近じゃ珍しいほどシンプルなゲームだよね。やりこめばいろいろ小技も使えるようになるから、この手のものが好きならオススメ。でも、もう少しバラエティがほしいって気もするかな。 **7**

007・死闘：感覚は「ローリングサンダー」ぽいけど、キャラの動きがいいね。007がドアに隠れたり、銃に弾を込めたりする仕草は、往年のファンならうれしいはず。すぐ落っこちたり、進む先がわかりにくいのは難だけど、スリルがあっていいと思うよ。でも少し時期ハズレ？ **7**

3枠 5月28日発売

エクスランザー

セガ／7,800円／SHT／8M

コンニィニュー制／1人プレイのみ

ガウ・エンターテインメント制作第1作目は超リアルハードシューティング。ユニットバイク"アッパー"を従え、エクスランザーが駆ける。

平均オッズ 7.5

前評判どおりグラフィックの美しさには関心。SHTが苦手な私でも、何回もチャレンジしたくなったほど。操作も6Bパッド対応で、支援バイクが動かせるのが楽しいしね。ちょっと難しいけど、慣れれば面白味が出てくるから、ロボット好きの人はぜひプレイして。 **8**

とにかくメガドラの機能を隅々まで使いました的な感じが伝わってくる。同種の雰囲気のゲームにあの「レイノス」が挙げられるが、アレが好きな人には絶対オススメ。メカ1つとっても細かな演出へのこだわりがにじみ出ているぞ。視覚的刺激がほしい人はゼヒ。 **7**

惜しい。舞台設定や世界観、そして練り込まれた動きと爆発など、随所に見られる優れた着想と繊細な演出は、とても素晴らしいものがある。だが、1つのゲームとしては、やや単調で爽快感に欠けているのが残念だ。左右撃ちのみなのとフワついた操作性も難。(渋) **7**

期待のガウ第1作目だけど、ひと目見ただけで「スゴイことやってるな」って感じさせる作りには、まずは拍手を送りたいね。リアルな画面作りのため、全体的にやや地味で、ちょっと間のびする面があったりもするけど、メカマニアなら要チェックだ。今後も期待。 **8**

4枠 5月28日発売

スノーブラザーズ

テンゲン／7,800円／ACT／8M

パスワード制／2人同時プレイあり

3年前の東亜プランの面クリアアクションの移植。捕らわれの姫救出のため雪だるまのトムとニックが大活躍。50面＋MDオリジナル20面つき。

平均オッズ 6.25

久々に女の子が喜びそうなゲームです。とにかく雪だるまのキャラが元気にジタバタしててかわいいの。ゲームのほうは、メガドラで以前出た「ワニワニWorld」に似てるけど、単純でサクサク進めるのがいいよね。炎で溶けちゃう姿は、かわいそうで涙ものだよ。 **8**

アーケード版とソックリな移植版。東亜プランらしからぬ(?)かわいらしいキャラクターが、いい味を出してるんだよね。一気にやるにはちょっと長いけど、10面ごとにパスワードを教えてくれるので安心。最近のゴテゴテしたゲームの合間なんかにやると最適かも。 **7**

アーケード版と同じ構成なので、こだわり派にも満足のいく移植のはず。オマケの裏ステージもあるので、結構オイシイ感じだ。だが、もうこの手のモノは古くさい感じがするな、やっぱり。今時のお子様にはススメにくいから、コレクターズアイテム用って感じかな。(作) **5**

諸般の事情でテンゲンからの発売になったけど、久々のお手軽ソフトは歓迎すべきかな。基本的に画面内のすべての敵を雪だるまにしてやっつけるゲームだけど、お手軽な反面単調なのは否めないね。ファンにはうれしい移植とはいえ、ちょっと値段も高い気がするな。 **5**

5枠 5月28日発売

太閤立志伝

光栄／11,800円／SLG／10M

バックアップ(1)／1人プレイのみ

光栄のメガドラ10作目は、木下藤吉郎のサクセスストーリーを再現するリコエイションゲーム。足軽頭から太閤となり、全国統一を目指せ。

平均オッズ 6.0

最初は馬の世話や鍛冶の手伝いから始めて、秀吉を太閤にまで成長させるゲームなんですが、普通のSLGじゃ味わえない、RPG的な楽しみも十分満喫できます。何をすればいいかわからない場面もよくあるけど、逆にそれが楽しいのよね。でも結構根気もいりますよ。 **7**

RPG要素の入ったリコエイションものなので、本格派というより雰囲気を楽しむ感じの作りになっている。特に普通の人でもすぐに遊べる気になれるのは非常にいいと思う。でも結局は全体的にゲーム展開が遅く、レベル上げもしんどいんだよね。絵も洗練されてない。 **6**

秀吉の半生を体験するというより自分で好き勝手にできるという感じだ。最初は下っぱなので結構イライラするけど、そのぶん信長に自分の意見が聞き入れられた時はすごくうれしかったりするぞ。歴史が苦手だとちとツライが、じっくり遊ぶにはいいゲームだ。(作) **6**

光栄ものでは珍しく、とっつきやすく自由度も高そうなゲームに見えるね。でも、これはやり始めだけのことで、慣れてくれば結構やるべきことが決まっていて、意外と底が浅いのが見えてくるんだよね。1年365日をまったく飛ばせないのもヒドイし…。もうひと息。 **5**

6枠 5月31日発売

騎士伝説

講談社総研／9,800円／SLG／10M

バックアップ(1)／1人プレイのみ

第二次世界大戦下のドイツ軍を描いた戦車級シミュレーション。東部戦線を皮切りに、ドイツ機甲師団を操って軍を勝利に導け。

平均オッズ 6.25

戦車オンリーのゲームということで、ちょっとなじめない人が多いかもしれないね。戦車についての知識があるのなら楽しめるかもしれないけど、コレってどうなのかなぁ。戦闘もリアルタイムに対応すればなんとか遊べなくはないけど、なんか単調な気もするな。 **6**

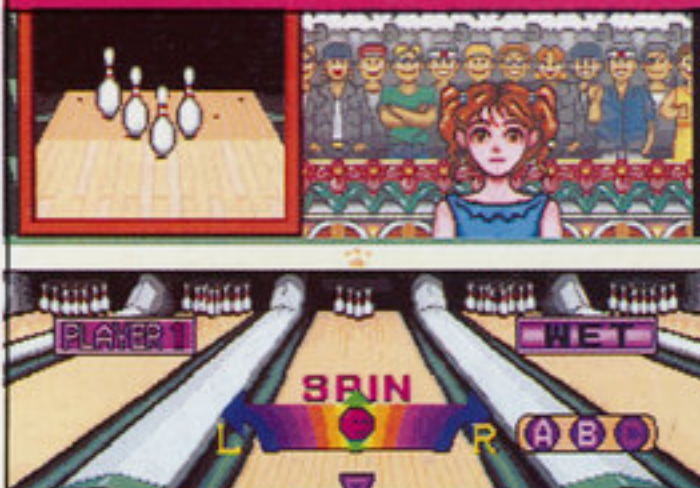
いわゆるヘックスタイプではないSLG。それほど頭を使う必要もなく、操作も感覚的でわかりやすい。それに複雑なコマンドを覚えなくてすむのもうれしいね。でも、戦車にイマイチ迫力がなくて、画面も寂しげなのはちょっと……。もう少し面白味がほしかったな。 **6**

戦車マガジンなども協力しているだけあって、設定部分が完璧でいい。そのくせシステムはかなり簡略化してあるので、初心者でもOKだ。でも反面、この半端さはマニアにはウケない気もするな。渋い感じは好みだが、もっと凝り凝りにしても良かったかも。(作) **7**

シミュレーションというより、ボードゲームのような感じがしてちょっと地味だね。マップは敵の配置とかもしっかり考えられてるんだけど、結局は進行中に敵を見つけてやっつけるだけなので、少々飽きやすいかも。悪くはないけど、もう少し戦略性があればなぁ。 **6**

7枠

5月下旬予定

ブギウギボーリング

ビスコ 6,800円 SPT 4M

コンティニュー制／4人まで交互プレイあり

メガドラ初のボーリングゲーム登場。4人のキャラ、9種のボールの重さ選択など好みも自由。スペア、ノーマル、ボーナスの3つのモードあり。

平均オッズ 5.5

数回プレイしただけでも、コツがつかめるくらいカンタンです。真ん中に当てることはもちろん、スピンをかける加減も、そんなに難しくないみたい。そんなわけで、ヘタな私も最初は楽しめたけど、慣れるとかえって物足りなさも出てきちゃう感じ。初心者の人に。 **6**

ボーリングの基本的なものはだいたいあるので雰囲気はまあまあ出ている。でも過去のボーリングゲーム同様、ピンの倒れ方に納得いかない部分があるのはちょっと……。サクっと遊べてストライクが出やすいのは悪くないが、キャラにもう少し魅力がほしかったな。 **6**

ボーリングという地味でテクニカルなものをゲーム化するのは難しいが、やはり派手な演出なり、キッチリした作りなりがほしいところ。その点このソフトはどうも全体的に地味。キャラの表情やBGMがアカ抜けてないし、微妙な駆け引き感も薄い。音はいいが。(超) **4**

メガドラになかったゲームジャンルだし、モードも結構あるので、まずはうれしいソフトかな。でもキャラはお子様向けっぽいし、ピンやボールの動きもかなりアバウトな感じだ。キャラのアドリブも中高生以上の世代には興ざめっぽいな。ノリはいいだけに惜しいよね。 **6**

8枠

6月4日発売

LHXアタックチョッパー

EAビクター 8,900円 SHT 8M

パスワード制／2人協力プレイあり

ジェネシスでも出ていたEAのポリゴン戦闘フライトシミュレーションゲームの移植。実在の地形も採用したリアルさがウリ。2機種選択可能。

平均オッズ 6.5

最近何かと話題のポリゴンもの。最初は珍しくて面白かったけど、さすがに新鮮味はなくなったかな。自機がヘリということで、操作感覚がちょっと違うんだけど、敵味方の区別があんまりつかないのは困ったな。演出やグラフィックが地味なのも、ちょっと残念。 **6**

海外で人気のヘリシミュレーターだが、今回はイマイチ画面が粗いし、ポリゴンの魅力もあまり生かされてない気がする。視点のほうはミサイルからとか、敵からとかいろいろ用意されているけど、ちょっと作戦がシビアなのでイマイチ楽しめない。マニア向けだね。 **5**

ポリゴンつーことで、その手の雰囲気はいい感じが出てる。操作が多少複雑で覚えるのに時間はかかるが、慣れればいろいろヘリを動かせて面白い。「F22」に比べればインパクトは少ないが、後半の護衛や補給作戦はなかなか面白いぜ。この手のものが好きなら◎。(作) **8**

もともとポリゴンものは、シミュレーション向けでゲーム性はあまり高くないんだけど、これもそんな1本だね。とりあえずヘリの音や雰囲気は悪くないし、視点変更もなかなか楽しい。延々飛んでるだけって感じもするけど、作戦によって違うしね。でも難しいよ。 **7**

9枠

5月28日発売

ナイトストライカー

タイトー 7,800円 SHT CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

'89年に登場し、人気だったアーケードゲームの完全移植版。万能ホバーマシン、インターグレイを操って撃ちまくる3Dシューティング。

平均オッズ 6.75

アーケード版とまったく同じ…とまではいかないけど、スピード感はなかなかのものです。評判が良かった音楽も、ボリュームを上げて聴くとそれなりの迫力を感じることができます。でも、やっぱり敵と自機の区別がしにくいのは難点かな。ファンも悲喜こもごも？ **8**

アーケードのような「ナイスト」を期待していた人には残念なデキかも。スピードや動きを重視し、拡大縮小でキャラを描いた結果、ドットがかなり粗くなってしまったのだ。動きやスピードより、グラフィックがこのゲームのウリだと思っていただけに、これは……。 **4**

ドットが粗いのも味があってまた良し。ファンでなくても言いたいことがあるだろうが、ここまで作ったのは立派。自機が背景にとけ込んで敵の弾が避けにくいのはイカンが、ヘタにキャラを小さくして違和感あるのもイヤだしね。でもアレンジBGMはイマイチ。(超) **8**

「ニンジャ」が良かっただけに期待の高かった「ナイスト」だけど、初の移植作としてはよくやってる感じだね。特にBGMは昔聴いたまんまだし、トンネル内のうねうねやボスの動きもかなり忠実なデキだ。でも、画面はもう少しなんとかしてほしかったのが本音かな。 **7**

10枠

5月28日発売

幻影都市 —ILLUSION CITY—

マイクロキャビン 4,980円 RPG CD

バックアップ(8)／1人プレイのみ

マイクロキャビンのMEGA-CD第1弾は近未来の香港を舞台にしたサイバーパンクRPG。魔天8人衆とダイバー天人の戦いが幕を開ける。

平均オッズ 5.25

パソコン版をやった時は、久しぶりに設定が凝っているRPGだなと感じた覚えがありますが、今回もあの独特の雰囲気は再現されてますね。いかにもパソコン的なゲームなので、イベントや戦闘に不親切な部分もあるけど、菊池通隆なんかが好きな人にはオススメかな。 **7**

全体的にいわゆるサイバーパンク的な雰囲気の作りなんだけど、ストーリー展開にしろ、設定にしろ、どうも煮えきらない部分が多い気がする。新規のオープニングもイマイチ洗練されてないしね。パソコンものの移植もいいんだけど、一般の人にはツラい作品かも。 **4**

「スナッチャー」を見せられた今となっては、この手のものは見せ方が大変だろう。その点この作品は、システムや見せ方が、結構古くさい感じで残念。移植とはいえ、戦闘や移動画面はもう少しリニューアルしても良かったのでは。わかりづらい部分も多いし…。(超) **4**

従来のファンタジー系RPGから脱却しようとしている意欲作だが、ビジュアルに頼らず、画面内の細かい動きで見せようとしているために、やや難解になっているのが残念だね。シナリオもちょっとドロドロしているから覚悟もいるよ。でも値段が安いのはうれしいな。 **6**

11枠

発売日未定

あぁ播磨灘

セガ／3,800円／SPT／4M

コンティニュー制／1人プレイのみ

『週刊モーニング』で好評連載中の同名コミックをゲーム化。双葉山の連勝記録を抜くべく横綱播磨灘が対戦者を次々と倒す。なるか70連勝！

平均オッズ 5.25

いやあなんと言いましょうか、やっぱり相撲にジャンプがあると、戸惑ってしまいますね(笑)。組み合った時にバシバシとボタンを押したりするところなどは某プロレスゲームっぽいし……。相撲と思わず、普通の格闘ゲームと思えば、それなりに遊べますよ。 **7**

題材は今流行の相撲だけど、ゲームシステムは以前からあるプロレスゲームみたいなので、かなり古くさいゲームに感じられてしまう。モードも対戦1つしかないので、あんまり長く遊べないし。せっかくの4メガなんだから、もう少し原作を取り込んでほしかったな。 **5**

ファイプロ風の相撲ゲーだ。連打モノが多い中、珍しくコマンド入力方式にしているので結構遊びやすい感じはする。だが、結局淡々と対戦が続くだけなのですぐに飽きてしまうのは残念。どうせなら、クエストモードみたいなメリハリの効いたものがあればなあ。(超) **4**

メガドラを含めても初めての相撲ゲームだけど、これはだいぶお手軽ソフトって感じがするね。体力ゲージがついてて技を出し合うなんてのを見てると、もはや相撲ゲームとは別物って感じだが、旅行の暇つぶしには最適かもしれない。でもじっくり派にはイマイチかな。 **5**

12枠

5月28日発売

Kick & Rusk

シムス／4,500円／SPT／2M

パスワード制／2人通信プレイあり

スピーディーな展開で迫るサッカーゲームの決定版がG.G.に登場。ワールドカップ戦を舞台に、世界の頂点を目指せ。通信ケーブル対戦可能。

平均オッズ 6.0

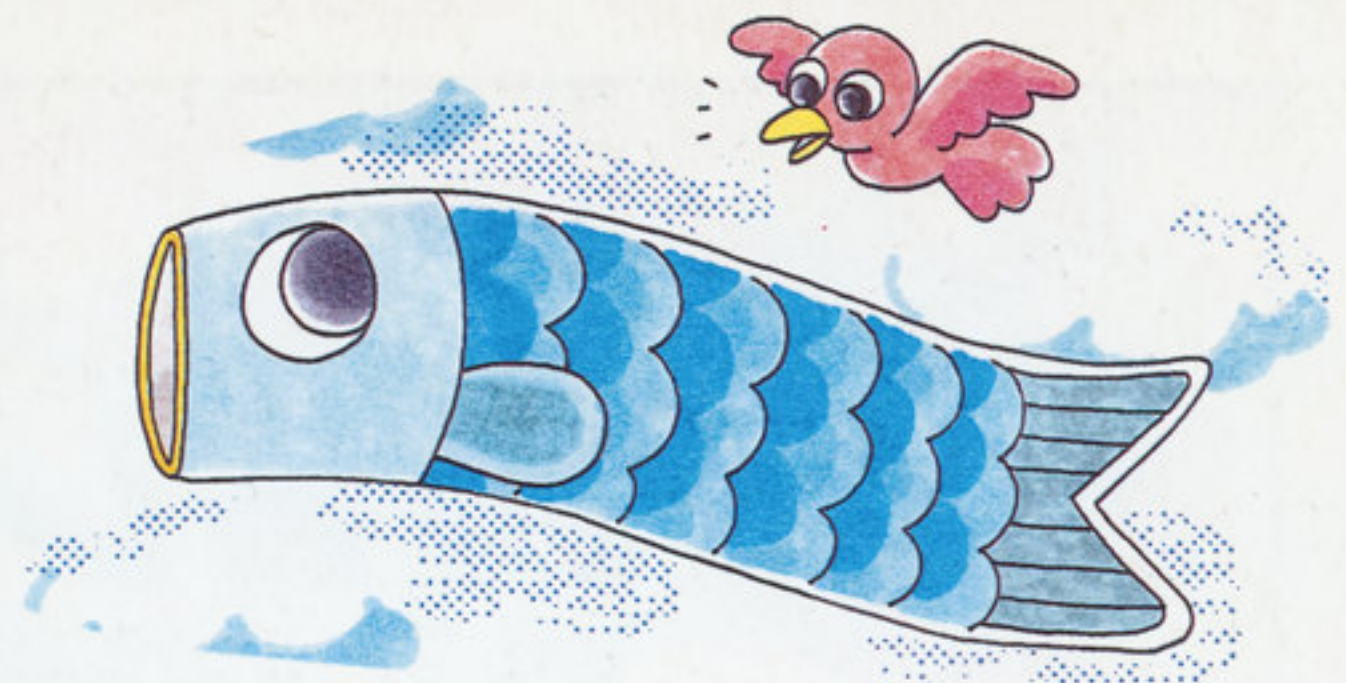
最近本当に増えてきたサッカーゲームだけれど、このゲームの特徴はやっぱりスピード感。本当に動きが速いの。でも、この速さに慣れてないせいか、操作がかなり難しい気もしたな。けど、ボールを蹴った時に手(足)応えがあるところは、結構気持ちいいですよ。 **6**

動きや遊んだ感じは悪くない。ゲームギアの画面でも、ボールを見失うことがほとんどないのは、評価に値すると思う。ただし、ゲームがシンプルなだけに、ゲーム自体のスケールも小さい気がする。ここまでできてるんだからJリーグ対応とかにもしてほしかったよね。 **5**

画面が少し大きくてコートが狭い感じがするが、プレイには何ら問題はない。ゲームはスピーディーだし、操作性もかなりいい。ただキックの弾道がちっとウソくさいので面白さが半減してる部分もある。選手の動きもワンパターンなので意外と飽きが早いかも。(作) **6**

敵のボールを奪うとか細かい部分まではハッキリしていないけど、とりあえず2つのボタンでよくやっていると思う。ボールが小さいので、ドンドン進むとボールを見失うこともあるが、基本的には合格のデキ。もうちょっとモードが充実してれば最高だけどね。 **7**

⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

※「あぁ播磨灘」は急きょ発売日が延びました。ご了承ください

from BEメガ編集部

今月は先月に続いてなかなか本数が多かったけど、ジャンルがバランス良くバラけているだけに、好みによってソフト購入が楽しめるんじゃないかな。オッズでは「エクスランザー」や「ナイトストライカー」あたりが高い点を取っているけど、他も遊べるものが多いよ。来月も期待。

6Bをもっと使いたい

今月もまたまたソフトの多い月でしたね。まず、女の子にオススメは「スノーブラザーズ」。あとは、ストーリーやキャラクターのことを考えると「幻影都市」もオススメしちゃおうかな～（美形キャラが続々登場するのです)。「太閤立志伝」はRPG派だけど、シミュレーションに挑戦したい初心者の方に、6Bパッドを持っている人には、ぜひ「エクスランザー」をやってみてほしいですね。

シブいソフトが多い月

目玉となるような大きなタイトルは、残念ながら今月はない。だけど個人的には「007」は好きなのでプッシュしたいな。とはいっても、イマイチ万人向きとは思えないので、ある程度根気がある人にオススメ。逆に万人向けっていう観点で見ると、「スノーブラザーズ」なんかが意外といいかもしれない。

それにつけても、「ナイトストライカー」のデキは、個人的にはイマイチだったな。

撃ちものがイカスぜ

バロローム!! 最後は久しぶりの超人バロムI様だ。久しぶりだからもう一発気合いを入れるぜ。ブロロローム!! さて、まず今月はタイトーがたて続けに良い作品発表してうれしく思うぜ。「ナイトストライカー」は普通の人には特にススメないが、ファンは買っていいぞ。また「エクスランザー」も地味にいい味を出している。しかしあいかわらず海外ゲームが多い傾向は変わらないな。もっと国内メーカーは頑張らにゃ。

意欲作が狙い目

今月は大作ソフトといえるものはそれほどない月だったけど、各社の力作があるのでなかなかいいんじゃないかな。とりあえずおじさんは「ナイトストライカー」「エクスランザー」の2本を軸に、「ボールジャックス」「007」「LHX」あたりをそろえようかな。「幻影都市」や「Kick & Rush」も両社の今後に期待するということでチェックしたいな。どれも渋くて味のあるソフトばかりだよ。

読者参加型企画

BEメガ読者レース

Vol.27 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今月号の締切は6月4日、当日消印有効です）。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	9.0803
2	3	ぷよぷよ	PUZ	9.0796
3	5	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘!東京マージャンランド編	TAB	9.0488
4	1	ゆみみみっくす	ADV	9.0036
5	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.9747
6	6	アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—	SLG	8.8523
7	8	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8334
8	9	シャイニング・フォース	RPG	8.825
9	10	ランドストーカー〜皇帝の財宝〜	A・RPG	8.7514
10	11	三國志III	SLG	8.66
11	13	ラングリッサー	SLG	8.6406
12	12	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.6402
13	14	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6251
14	15	THUNDER FORCE IV	SHT	8.5752
15	—	ニンジャウォーリアーズ	ACT	8.56
16	16	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5032
17	7	F22インターセプター	SHT	8.4
18	17	チェルノブ	ACT	8.3636
19	19	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3571
20	20	レッスルボール	SPT	8.3528
21	21	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3489
22	22	レンタヒーロー	A・RPG	8.3174
23	24	武者アレスタ	SHT	8.3129
24	27	提督の決断	SLG	8.3111
25	23	THUNDER FORCE III	SHT	8.3068
26	25	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2984
27	26	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2957
28	28	アリシア ドラグーン	ACT	8.286
29	18	ロードブラスターFX	RAC	8.1652
30	34	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1613
31	35	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.1585
32	36	スタークルーザー	ADV	8.1317
33	43	バトルマニア	SHT	8.123
34	33	サンダーストームFX	SHT	8.1196
35	37	スーパーモナコGP	RAC	8.1195
36	31	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.1172
37	30	鋼鉄帝国	SHT	8.1111
38	38	ベアナックル	ACT	8.0918
39	40	ザ・スーパー忍	ACT	8.0854
40	32	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	8.0753
41	42	デビルクラッシュMD	PIN	8.0735
42	44	戦場の狼II	ACT	8.063
43	47	ダイナブラザーズ	SLG	8.0545
44	45	スーパー大戦略	SLG	8.0497
45	41	三國志II	SLG	8.0467
46	29	タイムギャル	ACT	8.0442
47	46	球界道中記	SPT	8.0409
48	49	重装機兵レイノス	ACT	8.0316
49	52	CRYING〜亜生命戦争	SHT	8.0277
50	39	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.0232
51	48	アウトラン	RAC	8.0032

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命名馬紹介 名作の名移植だ。

15着 前回 — **ニンジャウォーリアーズ**

タイトー／'93・3・12
7,800円／ACT／CD

全投票平均点	8.56
本誌の平均点	7.25

待っていた甲斐があった!! 操作性、アルゴリズム、演出等、どれも完璧といえる。一部で酷評もあったが、買って損なし。選べるBGMもまさにCDの強み! ここまでやってくれれば最高!!（島根県・曽田博・29歳）グラフィックに多少の古さは感じるが、アクションゲームとしての面白さは今でも十分。時々スプライトオーバーするのは悲しいが、それでも良くできてる。ズンタタも必見。（兵庫県・吉岡秀記・23歳）シンプルイズベストのゲーム。昔ハマった人は買い!!（宮城県・遠藤誠治・20歳）
★戦車、2P、BGMはどれも涙。完全移植の手本だぞ。

○対抗馬紹介 3作目にして変身？

59着 前回 — **スプラッターハウスPART3**

ナムコ／'93・3・19
6,800円／ACT／16M

全投票平均点	7.923
本誌の平均点	6.5

「ファイナルファイト」風の格闘ゲームになっているが、技が少なく敵の倒し方が単調になりがち。クリア時間でストーリーは変わるが、メッセージが英語なので、イマイチ意味がわからない。ゲーム自体も8メガのものとあまり変わらない感じ。（三重県・加藤智康・14歳）取り込みのデモは目を見張るし、ゲーム中の演出もなかなか。特にナタの攻撃はやみつきもの。（北海道・橋本和俊・16歳）「2」より格段に良いが、「1」には及ばない感じ。部屋も多くて結構やっかい。（埼玉県・小林光・17歳）
★スタイルの変更は批判のほうが多い？ 4はあるかな。

△対抗穴馬紹介 ようやく10票集まった新作2本。どっちも意外と（？）よくできてるゲームだぞ。

61着 前回 — **レミングス**

サン電子／'92・11・20
7,800円／PUZ／8M

全投票平均点	7.9
本誌の平均点	6.25

地味なイメージはあるけど、気晴らしにやるには最適な感じ。面の解き方はそれぞれパターンが決まっているので、それほど自由度は高くないが、レミング達にいろいろ命令する楽しみはなかなかのもの。トドメの自爆も最高（笑）。（千葉県・仲野辰也・16歳）他の機種にも移植済みだが、こちらのデキもまあまあ良い。最近の落ちものパズルで影が薄くなりがちではあるが、レミングの細かな仕草はいい味出してる。でもオマケのへべれけ面にあまり意味がないのは残念。（京都府・柴田拓朗・19歳）
★海外パズルの名作登場。派手さはないけどハマれるぞ。

73着 前回 — **中嶋悟F-1スーパーライセンス**

バリエ／'92・12・11
9,000円／RAC／8M、B・3

全投票平均点	7.7272
本誌の平均点	6.25

前々作の「F1 GRAND PRIX」に比べ、車体が小さくなったことや、動きがなめらかになったことなど評価できる点が多い。特に車が気持ち悪いほどうにょうにょ動くのがGOOD。でも1周に1回「OVER TAKE」ボタンが使えるシステムは×。セッティングも、もう少しリアルなら良かったが。（北海道・笹島将人・15歳）オープニングの中嶋の紹介に加え、操作感の向上、実名の使用など、とにかく良い。（徳島県・天野隆司・17歳）今回も参加台数が8台だったのは悲しくなった。（東京都・ガメラン）
★やっとの登場でも完成度はシリーズ1。ファンは必携。

オッズ表A・B寸評

まずは大作、優良作の集まってくるA表に、中堅良作のB表の動向だが、今月は前回同様上位陣の超混戦模様が続いているぞ。とりあえず前回1位の「ゆみみ」は、票の安定化とともにややオッズを落とし、「ベアナII」が首位を奪回するかたちとなったが、9点台の上位4本はどれも大差がないので、まだまだ予断を許さないぞ。「ソニック2」が8点台に脱落した今、今後どのソフトが勝ち残るか興味はつきないところだ。他では「ロードブラスターFX」「タイムギャル」などのダウンも要注目かな。

●その他欄外 初期のカプコンものは？

185着 前回 180着 **フォゴットンワールズ**

セガ／'89・11・18
6,000円／SHT／4M

読者	6.3775
本誌	7.0

声はないし、色みも若干劣るけど、初期のソフトとしてはかなりのデキ。2人プレイ時のプレイ感覚は良好だし、中間デモもイカス。だが、面のカットはやっぱり納得いかない。ゲーセン野郎は泣くぞ。（東京都・柴田正信・20歳）

【場外馬券場！】まずは毎度恒例のオッズ予想ゲームの当選発表だ。今回初登場の「マジンサーガ」のオッズは、ご覧のとおり7.3947だけど、予想屋大ハズレのせいで近似者は少なかった。最近似者の埼玉県の岩切裕一くん（7.3719）にはソフト1本送るぞ。

▲単穴馬紹介

これまた久々登場の新作3本と意外に伸びなかった「マジンサーガ」。賛否両論の「単穴」だ。

83着 前回— エアーマネジメント 大空に賭ける

光栄／'92・11・1
11,800円／SLG／8M、B・2

全投票平均点	7.6086
本誌の平均点	6.25

好きな旅客機を購入して、どんどん路線を拡大していけるのが楽しい。現実をうまくゲームにアレンジしているんだけど、双発ルールがないために、エアバス社ばかりを使ってしまうのは残念。(宮城県・新田晃・24歳) 光栄のゲームにしては珍しく短時間で終わるお手軽さなので、初心者でも遊べるのが良い。多人数でやれば、結構盛り上がるぞ。(静岡県・山下晃司・17歳) スロット獲得→航路開設→支社設立の繰り返しなので、飽きが早い。もう少し何かほしかった。(大阪府・堀内修・17歳)
★光栄異色の現代ものだが、カーソルの遅さは難かな？

104着 前回— マジンサーガ

セガ／'93・2・26
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	7.3947
本誌の平均点	7.0

とにかくビッグモードのキャラの大きさにビックリ。大小モードのどちらもよく動くし、グラフィックもなかなかリアル。でも中途半端なエンディングは残念。ぜひ続編を。(千葉県・福岡俊輔・14歳) 確かにキャラの動きは良いが、それまでって感じ。単調なハメ技を使えば楽勝、逆に使わないと完敗するジレンマに苦しめられる。底の浅いゲームだ。(東京都・木村良介・22歳) 期待に反して普通のデキ。大モードで自分に必殺技があったり、対戦プレイがあれば良かったが。(茨城県・戸田幸作)
★意外に伸びなかった話題作。今後の続編に期待？

149着 前回— スーパーH.Q.

タイトー／'92・10・23
6,800円／RAC／4M

全投票平均点	6.8181
本誌の平均点	5.25

3種類の車が選べて、しかも雰囲気も業務用に似てる(少しだけ)。「S.C.I.」みたいに自車から攻撃できないとか、ナンシーがしゃべらないとか不満もあるが、カーチェイスファンにはまあまあのデキ。だけど、あのスピード感ゼロはなんとかしてくれ～。(奈良県・村山務・15歳) ジャンプ台とか、片輪走行とかの新しい要素は悪くないが、すぐ穴に落ちるし、車種選択が不親切だったりと、このシリーズ独特の爽快感はほとんどない。チチチなグラフィックも残念。(岡山県・水野孝明・18歳)
★これまたやっと登場の「H.Q.」。難易度がちとシビア？

189着 前回— CRÜE BALL

EAビクター／'92・12・26
6,800円／PIN／4M

全投票平均点	6.2727
本誌の平均点	5.5

メガドラ初の海外ピンボールだが、球の発射と右フリッパーの操作が別々でやりにくいし、効果音が大きすぎるために、せっかくのモトリー・クルーの音楽もあまり印象に残らない。ボーナス面も横画面でやりにくいし、攻略法もただ球を打ち続ければいいって感じなだけ。結局は面白味のない普通のピンボール。(宮城県・宇田津知春・22歳) BGMのギターリフなんて、もろにモトリーしてるし、スピードも結構あって良い。でも面ごとにもう少し変化がほしかったな。(北海道・秋山満・18歳)
★独特のノリのピンボール。基本はいいけど、少々地味。

✖要注意馬紹介

期待は高かったけど、フタを開けたら……の「要注意馬」。新旧2本は要チェック!?

216着 前回— G-LOC

セガ／'92・2・26
6,800円／SHT／8M

全投票平均点	5.8
本誌の平均点	4.5

アーケード版とはまったくの別物。ゲーム内容も違えばBGMも違う。大味なりに遊べなくはないが、崖の間を通り抜けるシーンだけは、もう少しどうにかしてほしかった。だが、オープニングのセガロゴと後方視点モードの時の地面スクロールは必見？(東京都・ヴァフィョーン原・21歳) 久々のボケゲーだった。超サイバーなショップシーンといい、パイロットの顔といい、「なんかスゴイことになっちゃってるよ」状態って感じ。ゲームも単調でカンタンだった。(千葉県・高橋勉・16歳)
★期待の移植もオーマイガー。アレンジもほしかったね。

222着 前回212着 ウィップラッシュ

セガ／'90・5・26
6,000円／SHT／4M

全投票平均点	5.7386
本誌の平均点	7.0

グラフィックや雰囲気はまあまあ合格点だが、使いものになる武器が少ないうえに全体的にザコがカタめなので、つまらないやられ方をすることが多い。ゲーム内容も「R-TYPE」や「サンダーフォース」に似すぎで個性もない。せめてボムでもあれば。(東京都・佐藤隆敏・18歳) 確かにチマチマしてはいるが、サウンドも良く、システムも決して悪くない。今なら安いので結構遊べるぞ。(長野県・岡本勝哉・17歳) 680円で買ったが、まさに値段どおりの内容だった……。(北海道・鈴木大介・19歳)
★セガオリジナルのジンクス健在？ もうひと息かな。

場外馬券場 馬主の声

●「ぷよぷよ」のキャラクターをぜひUFOキャッチャーに出してほしい。(島根県・安達正文・24歳)
●「クイズスクランブル」は問題が古いので、友達とやると沈黙が続く(笑)。(石川県・森章・19歳)
●「ベアナII」のサミーはウッキッキーって鳴いてるようにしか聞こえない。(東京都・伊東直希・19歳)
●「ぎゅわん自己」の豊臣くんとソニックの目はミョーに似ている。(福島県・佐藤大典・22歳)
●謎の予想屋のせいでハズレている人も多いと思う今日このごろ……。(福岡県・坪川武史・14歳)
●オレ様は「惑星ウッドストック」を3枚持っている。(東京都・橋本直明・20歳)

オッズ表B

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
52	55	プロフットボール	SPT	8.0
53	60	ロード・ラッシュ	RAC	8.0
54	50	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.995
55	51	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	7.9727
56	53	修羅の門	SLG	7.9431
57	56	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.942
58	57	ノスタルジア1907	ADV	7.9247
59	—	スプラッターハウスRART3	ACT	7.923
60	54	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9223
61	—	レミングス	PUZ	7.9
62	59	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.896
63	58	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8808
64	67	キングサーモン	SLG	7.8571
65	62	バハムート戦記	SLG	7.8438
66	61	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.8398
67	71	サイドポケット	TAB	7.8333
68	63	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.8251
69	65	グランドスラム	SPT	7.7611
70	64	トージャム&アール	ACT	7.7572
71	66	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7516
72	72	大航海時代	SLG	7.7313
73	—	中嶋悟F-1 スーパーライセンス	RAC	7.7272
74	68	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7218
75	70	ソーサリアン	A・RPG	7.717
76	69	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.7033
77	74	アフターバーナーII	SHT	7.6902
78	73	F1サーカスMD	RAC	7.6811
79	75	ゴールデンアックス	ACT	7.6461
80	77	コラムス	PUZ	7.6413
81	76	チキチキボーイズ	ACT	7.6363
82	78	大魔界村	ACT	7.6237
83	—	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.6086
84	85	ランパート	SLG	7.6071
85	79	クルードバスター	ACT	7.6015
86	81	T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.5862
87	82	ピットファイター	ACT	7.5727
88	80	ゼロウィング	SHT	7.5537
89	83	ダライアスII	SHT	7.5503
90	89	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.4772
91	87	エレメンタルマスター	SHT	7.4728
92	88	乱世の覇者	SLG	7.4705
93	86	ソーサルキングダム	RPG	7.4695
94	92	グレイランサー	SHT	7.4597
95	93	スプラッターハウスPART2	ACT	7.4513
96	90	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4468
97	94	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.4347
98	91	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.4319
99	84	ツインクルテール	SHT	7.4285
100	95	空牙	SHT	7.4255
101	96	スピードボール2	SPT	7.4148
102	97	ジノーグ	SHT	7.4054
103	99	ヴィクセン357	SLG	7.3978
104	—	マジンサーガ	ACT	7.3947
105	98	紫禁城	PUZ	7.3917
106	100	グラナダ	SHT	7.3848
107	101	エル・ヴィエント	ACT	7.3688
108	103	ゲイングランド	ACT	7.3245
109	105	スーパーバレーボール	SPT	7.3096
110	102	電忍アレスタ	SHT	7.3063
111	104	ゴールデンアックスII	ACT	7.3023
112	106	ストライダー飛竜	ACT	7.291
113	107	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.2736
114	108	三国志列伝～乱世の英雄たち	SLG	7.2674
115	110	ペーパーボーイ	ACT	7.2173

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

【場外馬券場2】お次の発表は前回1位で初登場した「ゆみみみっくす」の着順予想の結果だ。今回もまたまた予想屋と1着違いの結果となった着順予想には、予想外の1位奪取にもかかわらず正解者が66名も出る結果となった。で、いつものとおり厳正な抽選の結果、ソフト1本プレゼントは、愛知県・比留木武泰くん、富山県・村井聡くん、長野県・木村源造くんの3名に決定したぞ。おめでとう。

➲オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
116	112	Hard Drivin'	RAC	7.2058
117	116	魔王連獅子	ACT	7.1954
118	115	ローリングサンダー2	ACT	7.1904
119	113	アークス・オデッセイ	ACT	7.1875
120	114	エイリアンストーム	ACT	7.1782
121	118	ロイヤルブラッド	SLG	7.15
122	119	忍者武雷伝説	SLG	7.1463
123	117	プロホッケー	SPT	7.1052
124	127	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.1034
125	109	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	7.0989
126	123	MICHAELJACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.086
127	120	アンデッドライン	ACT	7.081
128	121	ファイティングマスターズ	ACT	7.0771
129	111	タズ マニア	ACT	7.0714
130	122	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.0657
131	124	ファステスト・ワン	RAC	7.0517
132	125	ワールドカップサッカー	SPT	7.0496
133	126	ロードブラスターズ	RAC	7.037
134	128	雷電伝説	SHT	7.0252
135	129	THUNDER FORCEIIMD	SHT	7.0066
136	131	オリンピックゴールド	SPT	6.9661
137	130	エアロブラスターズ	SHT	6.965
138	132	ヘルファイアー	SHT	6.9634
139	137	ワンダードッグ	ACT	6.9629
140	133	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.9266
141	136	TOP PRO GOLF	SPT	6.923
142	135	ガイアレス	SHT	6.9175
143	134	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	6.9047
144	138	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.883
145	141	バトルゴルファー唯	SPT	6.8433
146	139	マーベルランド	ACT	6.8405
147	140	雀偵物語	TAB	6.8365
148	142	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8298
149	―	スーパーH.Q.	RAC	6.8181
150	143	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.8092
151	145	シャドーダンサー	ACT	6.7969
152	147	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7891
153	144	ソル・フィース	SHT	6.7876
154	146	太平記	SLG	6.7692
155	148	ダイナマイトデューク	ACT	6.7512
156	149	スライムワールド	ACT	6.7272
157	150	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7222
158	175	R.B.I.4.ベースボール	SPT	6.6875
159	157	メガパネル	PUZ	6.683
160	167	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6744
161	155	TEL・TELスタジアム	SPT	6.6653
162	153	JuJu伝説	ACT	6.6578
163	159	デトネイター・オーガン	ADV	6.6451
164	152	ドリームチームUSA	SPT	6.64
165	160	斬～夜叉円舞曲	SLG	6.625
166	163	サイバーボール	SPT	6.6
167	162	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5927

オッズ表C・D寸評

安売りでなら買ってもいいかなのC表に、ちょっとどうしようかな（笑）のD表の動きだが、じっと動かないソフトもあれば、落ち続けるソフトもあって悲喜こもごもな状態だぞ。基本的には安定傾向にあるC・D表だけど、目立つところでは、「BLACK HOLE ASSAULT」の連続落ちの他、「タズ マニア」「AYA」などもダウン気味で今後も要注意か。また、「R.B.I4ベースボール」や「パチンコクーニャン」の盛り返し(?)も見られるものの、もう一息といった感じかな。今月の新作群も要注意？

名馬の厩舎

Written by 作山軍曹

これに賭ければ……Vサイン

27R	8着	シャイニング・フォース	出走回数	13
	親馬	セガ	過去の着順成績	①①①①②②②③⑥⑧⑧⑨
	出生日	'92・3・20		
	売値	8,700円	本27レースの読者平均オッズ	8.825
	馬場種別	ロールプレイング		
	馬体重	12M、バックアップ(3)	BEメガ編集部の平均オッズ	7.75
	騎乗定員	1人プレイのみ		

厩舎情報 シャイニング・フォース ひとくちメモ

セガのメガドラソフト76作目。前作「シャイニング＆ザ・ダクネス」から1年、クライマックスと新会社ソニックの協同制作で完成した「シャイニング・フォース」は、家庭用ゲーム機初の12メガソフトとして発売され、人気を集めたタクティクスRPGだ。舞台となる世界は「シャイダク」の数百年前。"神々の遺産"をめぐって光の軍勢とルーンファウスト軍が全8章30面で闘いを繰り広げる。裏技は面セレクト、仲間の名前変更などの他、隠れキャラやアイテムも多彩に存在する。

いやいや「シャイニング・フォース」。読者の支持が根強いよなー。まだ10位以内にいるんだろ？　やっぱ面白いゲームは、誰が遊んだって面白いっていう代表だなーこりゃ。でも実は俺、最初は毛嫌いしてたんだよなぁ。何でかって？

そりゃ、うん？　忘れたわ。ま、いっか。

んで、最初はそういうわけでやってなかったんだけど、何かのきっかけでチョチョってやってみたんだわ。そしたらさー。面白いじゃねーか！　海苔…じゃねぇ、ノリのいいBGM、テンポのいいシナリオ。もおっ気持ちのいいゲームだったねー、こりゃ。特に戦闘シーンがカッコ良かったよな。「へぇ、こんな戦闘シーンができるんだなー」って感動したもんだよ。ホント。それでいて後半になっても全然アキがこないんだよな。もう戦闘が楽しくって楽しくって。

でもよー、敵が結局ワンパターンの動きしかしないから、一部では賛否両論っていう感じもあったよな。シミュレーションファンからすれば、思考ルーチンが甘いってんで、ウケが悪かったみたいだし。……んー。でも、俺はアレでいいと思うよ。あのぐらいがナイスバランスで、ちょうどいいんだってば。それから、主人公キャラ達も良かっただろ。1人1人ちゃんと性格づけがしてあって、おまけにムサシとかハンゾウなんていう隠れキャラなんかもいたし。強くてカッコよくて、たのもしい戦友って感じがしたよな。ん？　ヨーグルト？　あーいたなーそんなヤツ。あいつは面白かったなぁ。俺なんか、最後の戦いの時に参戦させてたもんだから、もー緊張感がなくってなー。まいったまいった。

だけどさー、今度メガドラで「2」が出るって話じゃん。ストーリーとか戦闘とか、やっぱ期待しちゃうよなぁ。G.G.の外伝の要素なんかも入っているらしいけど、今度もいい意味でいろいろ驚かしてほしいよな。

やっぱ「2」が出る前に遊んどくべきだよ、これは。メガドラユーザーじゃなくってもやらないと後悔するぜ、絶対。オレももう一回やろうか…って、オレのソフト、ヒッ〇ンの徳永に貸したままだ！　返せー!!

今回の書き手は、1年中元気な作山軍曹だ。以前に増してパワフルだぞ？

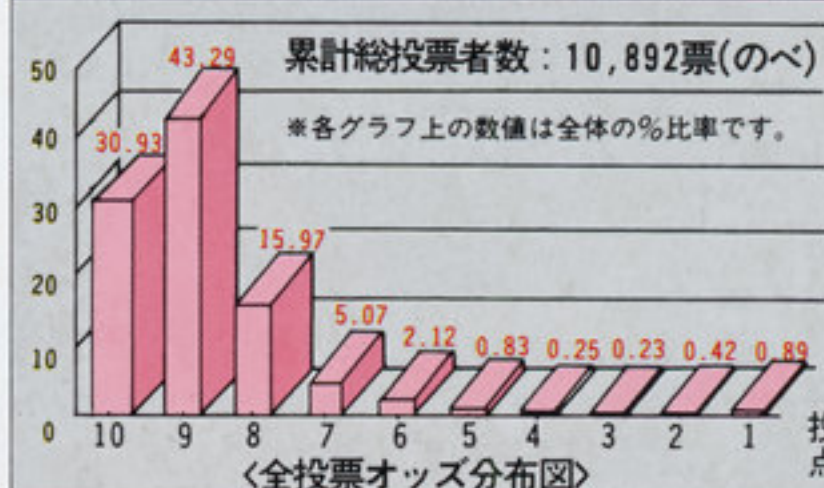
BEメガ データ馬券

発売から1年以上経ちながら、今だに人気の高い同ソフトは、売り上げ的にも「スーパーモナコGP」「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」に続く国内販売本数（1月下旬現在）を誇っており、まさにメガドラを代表するRPGと言える。読者レース初登場からの4カ月連続1位達成は記憶に新しいが、9点台が4割以上なのも驚異的だ。総得票数もケタ違いだぞ。

累計総投票者数：10,892票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

〈全投票オッズ分布図〉

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	30.93	43.29	15.97	5.07	2.12	0.83	0.25	0.23	0.42	0.89

読者にまかせろ！ シャイニング・フォース白黒情報

これほど戦闘が楽しいRPGは初めてだ。謎解きが皆無なのは物足りないが、キャラが豊富で個性的だし、ストーリーやイベントも良い。何度でもやりたくなる名作だ。(三重県・下森稔・28歳) 何につけても、キャラの魅力が最高。ただし、シナリオがありきたりで移動範囲が狭いので、イマイチ自由度が低い。でも、キャラ育てはやっぱり楽しくて熱くなれるぞ。(神奈川県・比留川豪・19歳) キャラは魅力的だが、活躍できない者が出てくるのは残念。後半も少々かったるい。(東京都・宮田富夫・15歳)

簡単すぎるなんて声もあるけど、おおむねみんなの評判はいいみたい。超カッコイイ戦闘シーン、隠れアイテム、クラスチェンジなど、お楽しみ要素も多いぞ。

名馬に送る今月の格言

俺の心を熱くさせる闘いと戦場！
追伸、やっぱりゴングが最高よ！（作山）

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】さぁ、みんなで考えよぉー！の予想屋様だ（自分で考えろよ）。ここんとこ絶好調の着順予想だが、今月はちっと難しい予想だから覚悟してほしいぜ（何を？）。で、とりあえず今月のお題の「餓狼伝説」の予想順位だが、昨日の夜に31着になる正夢を見たから、31着と予想するぜ(ウソ800万円)。いいかげんだなんて言わずに、ひとつついてこいやー！

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける ホンダべるの ゴールデンアックス

●セガ
●'89・12・23発売
●6,000円
●ACT
●2人同時、対戦プレイあり

読者	7.6461
本誌	6.75

私の場合、メガドライブで初めてとことんやりこむ気になったソフトは「ゴールデンアックス」だった。理由は簡単、アーケード版が好きだったから。アーケード版が気に入ったワケは、多彩な技がボタンを連打するだけで出たり、魔法攻撃が派手でカッコ良かったりなどいろいろあるが、なかでも一番大きいのは〝ダッシュ蹴りが気持ちいい！〟ってこと。

ジョイスティックを同じ方向にポンポンッとすばやく2回叩くと、主人公がダッシュして走り始める。そして敵の手前まできたら、すかさずキ〜ック！　もうっ、この攻撃が実に気持ちいいテンポと心地良いタイミングで決まるんだよねぇ〜。しかも威力だってあるから、やみつきものでしょ。ねーちゃん（ティリスのことね）やじじい（ギリウスのことよ）の決めのポーズにもグッときちゃうしね。

というワケで、私はもっぱら2つのボタンを同時に押す必殺技なんか使わずに、ほとんど右へ左へのダッシュキックだけでクリアしちゃったな。ま、この技こそ「ゴールデンアックス」の命なのだと断言させていただきましょう。

で、肝心のメガドラ版だけど、なによりこの気持ち良さが、そのまんま移植されているのがポイント高いよね。十字キーだというのに、ポンポンッというアノ感覚が同じ！　せっかく「獣王記」からシッポ（乗り物怪獣ね）が出張してきてるというのに、乗らないで無視しちゃうほど技が気持ちいいものね。もうシッポに乗ってタラタラやってらんないでしょ。

そーいう点は「ゴールデンアックスII」にも受け継がれ、さらに「III」まで出ようとしてるわけだけど、続編のほうは1作目の持ってた独特の怪しさが半減してて残念なんだよね。

魔法のツボを持つコミカルなノーム、笑うハゲオヤジ兄弟、デスアダー軍から逃げる村の人々……うーん、やっぱ1作目は怪しい（笑）。やはり娯楽っつーもんは、快感だけでなく怪しさも兼ね備えてないとつまんないよね。でも、続編を出すのはいいけど、

パワーダウンはイヤなのん……

オレの推奨馬 OLIX光治

◆紫禁城（サン電子）

ゲームギアでも発売されたお手軽パズルの「紫禁城」。裏表で200面以上もあるから長持ちするぞ？

数あるゲームジャンルの中で、もっとも長く遊べるものと言ったら、まず私はパズルをあげたい。なにしろエンディングを見た後でも十分遊べるし、忘れた頃に引っ張り出してきて遊んでも、楽しめるからね。でも、どうしたわけか、メガドライブには意外とパズルゲームが少ない。ファンとしては残念だが、だからといって落ち込むことはない。なにしろ「紫禁城」という隠れた名作があるのだから。

このゲーム、実はパソコンからの移植なのだが、私はパソコン版はそれほど好きではなかった。というよりも、パソコン版で見た「紫禁城」は、あまりに地味で、それほど面白そうに見えなかったのだ。それゆえ、これがメガドライブで発売されると聞いて、それほど関心もわいてこなかったのである。ところが実際に遊んでみると、これがハマるハマる。ルールは単純だし、最初は簡単すぎるくらいにサクサク進んで気持ちいいのである。とっつきやすさと、サクサク進む快感は、いいパズルゲームの必須条件だと思うが、この点「紫禁城」は十分合格だったのだ。

ところで私がこのゲームを好きになってしまった理由は、実は他の部分にもある。すなわちメガドラ版「紫禁城」は、背景や音楽を数種類の中からセレクトできるのだが、私はそれが一番気に入ってしまったのだ。背景は美しいし、音楽も背景のイメージにピッタリの素晴らしいものが用意されている。この遊びやすい環境がとてもうれしいのである。後半がややイジワルなゲームだが、ぜひオススメしたい1本だ。

一日一歩 三日で三歩

裏面にいくには「ておおりこほんのちすもを」と入力。

次に出たら買い!?

巨大化する自機が個性的な「宇宙戦艦ゴモラ」は、UPL倒産のため、もはや再販の可能性がなく、入手も困難だ。大味だが、美しさは必見。コレクターなら意地でも買え!?

宇宙戦艦ゴモラ（UPL／'91・9・30／7,500円／SHT／8M）

休養馬カルテ

ザ・キックボクシング
（マイクロワールド
SPT／8M）

未出走馬「ザ・キックボクシング」は、各機種で発売されたためか（?）、票数不足により集計欄外にて放牧3カ月目に突入。今年1月29日の発売以降、地道なトレーニングを重ね（笑）、仕上がりは6分程度に。近日出走可？

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①：やめましょう！むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票！（笑）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
168	165	デンジャラスシード	SHT	6.5806
169	154	AYAサイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3	VCS	6.5714
170	161	カメレオンキッド	ACT	6.5692
171	166	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5623
172	156	ワニワニワールド	ACT	6.5555
173	169	TATSUJIN	SHT	6.5428
174	164	DAHNA 女神誕生	ACT	6.5333
175	158	将棋の星	TAB	6.5121
176	151	アフターバーナーIII	SHT	6.5
177	172	中嶋悟F-1 GRAND PRIX	RAC	6.4834
178	171	アーネスト・エバンス	ACT	6.4666
179	174	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4615
180	173	バッドオーメン	ETC	6.44
181	170	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.4389
182	176	エアダイバー	SHT	6.4206
183	178	フェリオス	SHT	6.3923
184	179	バットマン	ACT	6.3832
185	180	フォゴットンワールズ	SHT	6.3775
186	182	テクモワールドカップ '92	SPT	6.3372
187	181	Blue Almanac	RPG	6.3358
188	183	スーパーハングオン	RAC	6.3037
189	—	CRÜE BALL	PIN	6.2727
190	168	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.25
191	177	天舞メガCDスペシャル	SLG	6.2142
192	186	ESWAT	ACT	6.2057
193	185	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.1926
194	184	まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険	ACT	6.1894
195	187	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	6.1785
196	188	ヴァリスIII	ACT	6.1645
197	189	スーパーリーグ	SPT	6.1565
198	190	ディック・トレイシー	ACT	6.1532
199	191	ポピュラス	SLG	6.135
200	192	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1301
201	196	ワードナの森SPECIAL	ACT	6.1166
202	193	スペースハリアーII	SHT	6.1156
203	194	ブロックアウト	PUZ	6.1075
204	195	シーザーの野望II	SLG	6.0
205	199	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9803
206	198	ファイアームスタング	SHT	5.975
207	197	Art ALIVE	ETC	5.9038
208	200	バーニングフォース	SHT	5.8699
209	218	ストームロード	A・PUZ	5.8333
210	201	スパイダーマン	ACT	5.832
211	202	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8258
212	205	クラックス	PUZ	5.8096
213	204	ヴェリテックス	SHT	5.8035
214	203	アローフラッシュ	SHT	5.8012
215	206	クラックダウン	ACT	5.801
216	—	G-LOC	SHT	5.8
217	221	パチンコクーニャン	ETC	5.7857
218	207	サイオブレード	ADV	5.7832
219	209	ダーウィン4081	SHT	5.7774
220	208	ゴーストバスターズ	ACT	5.7573
221	214	大旋風	SHT	5.7442
222	212	ウイップラッシュ	SHT	5.7386
223	213	ニュージーランドストーリー	ACT	5.7303
224	210	エグザイル	A・RPG	5.7142
225	211	アイル・ロード	RPG	5.7115
226	215	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7073
227	217	パワーアスリート	ACT	5.6949
228	220	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.581
229	222	マージャンCOP竜	TAB	5.5688
230	223	マスターオブウェポン	SHT	5.5483
231	216	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	5.4782

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】またまた登場の予想屋様だ。まさに宝クジを当てる感じのオッズ予想だが、この俺についてくればバッチリだぜ（「マジンサーガ」を大ハズレしたことなんか忘れてる）。さて、注目の「スイッチ」のオッズだが、高くもあり低くもありの投票で、結局7.4352に落ちつくと思うぜ（弱気）。う〜ん当たるといいな。やっぱダメかな……（さらに弱気）。

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②：各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
232	227	ＤＪボーイ	ACT	5.4696
233	226	モンスターレア	ACT	5.462
234	225	熱血高校ドッジボール部サッカー編ＭＤ	SPT	5.4375
235	219	Ａ列車で行こうＭＤ	SLG	5.4339
236	231	ＦＺ戦記ＡＸＩＳ	ACT	5.4173
237	230	ルナーク	ACT	5.4126
238	232	ファイナルブロー	SPT	5.4084
239	224	ジュエルマスター	ACT	5.3928
240	233	究極タイガー	SHT	5.3541
241	234	孔雀王２　幻影城	ACT	5.3411
242	235	ランボーIII	ACT	5.3323
243	236	タスクフォースハリアーＥＸ	SHT	5.2857
244	238	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2393
245	229	夢幻戦士ヴァリス	ACT	5.2
246	239	ファットマン	ACT	5.1904
247	237	ターボアウトラン	RAC	5.1758
248	241	メガトラックス	RAC	5.1395
249	242	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1189
250	240	スーパーエアーウルフ	SHT	5.0833
251	228	中島悟Ｆ－１ HERO MD	RAC	5.0
252	244	インセクターＸ	SHT	4.8679
253	243	ヘビーノバ	ACT	4.8602
254	245	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.8413
255	248	AMBITION of CAESER	SLG	4.8
256	247	ＳＤヴァリス	ACT	4.7777
257	246	サンダーフォックス	ACT	4.7727
258	249	JUNCTION	PUZ	4.7173
259	250	ヘビーユニット　メガドライブスペシャル	SHT	4.6582
260	252	アレックスキッド　―天空魔城―	ACT	4.6325
261	251	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.5965
262	253	レッスルウォー	SPT	4.5882
263	254	獣王記	ACT	4.5461
264	255	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.4885
265	256	港のトレイジア	RPG	4.3865
266	258	スペースインベーダー90	SHT	4.3604
267	259	火激	ACT	4.3602
268	260	機動警察パトレイバー　98式起動せよ！	ADV	4.3591
269	257	ファンタジア　ミッキーマウス・マジック	ACT	4.3585
270	261	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3449
271	264	セイントソード	ACT	4.2428
272	262	カース	SHT	4.2307
273	263	ズーム！	PUZ	4.2291
274	265	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1818
275	266	デスブリンガー　―秘められた紋章―	RPG	3.9259
276	267	四天明王	ACT	3.8205
277	268	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7878
278	269	ストリートスマート	ACT	3.6043
279	270	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	RPG	3.425
280	272	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3434
281	271	ダブルドラゴンII	ACT	3.2903
282	273	ＸＤＲ	SHT	3.2076
283	274	ラスタンサーガII	ACT	3.1703
284	275	ソードオブソダン	ACT	3.0651

オッズ表E 寸評

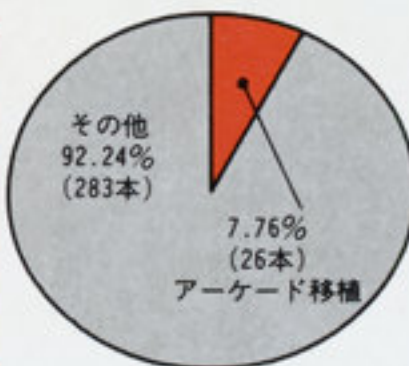
最後は“グレートでオーマイガーな集合体”ことオッズ表Eの動向だが、今月は帝王ソダンの絶対的地位を羨んでか、反ソダン運動が展開され、たまらずソダンが2点台の聖域から腰を上げるという「ソダン襲撃事件」が起こったのだ。だが、悪質な10点投票に対して我らが帝王ソダンは「ソダンは死せども、ク○ゲーは死なず（笑）」と名言を発し、彼の偉大さをさらに印象づけたという。しかし最下位帝王就任1年を機に彼の地位も揺らぎ始めたかも？　待て次号／

分析

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

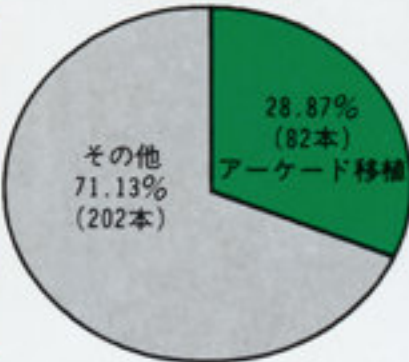
アーケードゲーム移植の復活!?

スーパーファミコン

その他 92.24%（283本）／7.76%（26本）アーケード移植

全ソフト平均評点	7.1839
アーケード移植ソフト平均評点	6.9797
代表ソフト	ストリートファイターII パロディウスだ／ エリア88ほか

スーファミの移植イメージを高めた「ストII」。

メガドライブ

その他 71.13%（202本）／28.87%（82本）アーケード移植

全ソフト平均評点	6.7178
アーケード移植ソフト平均評点	6.5127
代表ソフト	アフターバーナーII ストライダー飛竜 アウトランほか

完全移植路線はメガドラの人気に貢献するか？

※データ協力：『Theスーパーファミコン』ALL GAME CHART

対決スーパーファミコン！　アーケード移植は楽しめるか⁉

さ〜てさて、毎度好評のデータ企画だが、今回は最近メガドラでブーム（？）のアーケードゲームの移植について調べてみたのだ。スーパーファミコンは、人気アーケードゲームがすぐに移植されると思われているんだけど、メガドラと比べて調べてみると、実は結構面白い事実が出てくるんだぞ。

で、まずは上のグラフを見てもらうけど、メガドラソフトには意外なくらいアーケードゲームの移植が多いのがわかるよね。一方、スーパーファミコンのソフトには、アーケードゲームの移植がかなり少なく、しかも元に忠実な完全移植ソフトも、わずかしかないこともわかる（「スーパーR-TYPE」や「餓狼伝説」のようにアレンジの入った移植がスーパーファミコンの場合は多く、逆に「ストリートファイターII」のような完全移植はまれと言える）。MEGA-CDの登場で、最近のメガドラソフトには「ファイナルファイト」や「ナイトストライカー」などのような、完全移植ものが増えてきていることを考えると、セガのつけいるスキは完全移植路線にあるとも言えるんじゃないかな？　でも一方では、スーパーファミコンがアーケード移植作に頼らなくても売れるという事実も見逃せないところだ。すなわち、スーパーファミコンはそれだけオリジナルゲームの完成度が高く、面白いということなんだよね。今後のセガは、人気ソフトを早めに移植する一方、オリジナル作品にも力を入れることが大切なんじゃないかな？

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス！

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、緊急移植されたNEO・GEO人気格闘ゲーム「餓狼伝説」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。デキのほうもなかなか良かったこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「餓狼伝説」は何着だ？

今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、31着だぞ（？）

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。

今月はセガの新感覚ギャグベンチャー「スイッチ」の平均点予想をしてもらうぞ。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

新たな試みいっぱいだけに、賛否両論かも？

BEメガ読者レース参加者募集中!!

★評点は最大5本まで！
★6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ！
《記入例》
・ソニック・ザ・ヘッジホッグ2（○点）
・ランドストーカー（○点）
・LUNAR（○点）
・ゴールデンアックス（○点）
・ソードオブソダン（○点）
《コメント》
《ほしいソフト名》
＊「餓狼伝説」の着順予想：31着
＊「スイッチ」の予想オッズ：7.4332
※応募券がないとボツだよ〜

103
中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンクスクウェア4F
「BEメガ読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

今回は参加してくれた人の中から5名に、幻のデータイーストの作品「キャプテンアメリカ」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで／）、③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。

締切は6月4日だぞ。

今月のにんじん！

日本で出ないのが残念なくらい遊べるぞ！

BEメガ編集部総評

先月の「ゆみみみっくす」の首位奪取も束の間の嵐で終わった今、上位陣はさらに混戦泥試合模様になってきているね。メガドライブ2やMEGA-CD2の登場で、活気のあふれるメガドラ市場だけど、読者レースのほうも、「ファイナルファイトCD」「餓狼伝説」など話題のゲームがまだまだ控えているだけに、来月以降も目が離せないものがあるぞ。帝王ソダンの運命ともども、今後も要チェックだ！

【4月号読者レースソフトセット当選者発売／】最後の締めは、毎度お楽しみの応募当選者の発表だぞ。4月号の読者レースに応募してくれた人で、お好みのソフト1本＆ニンジンソフト「マーブルマッドネス」のセットが当たった人は、千葉県・島田芳雄くん、静岡県・降旗祐二くん、奈良県・浦野雅美さん、栃木県・増田友和くん、愛知県・飯島晋太郎くんの5名だ。おめでとう。待ってるんだよ。

読者レース応募券 6月

'93全日本F3000シリーズ第1戦

BE MEGA RACING FREAK '93 Vol.1

3/20～3/21鈴鹿サーキット

国産マシン童夢初PP（ポールポジション）、チーバー初戦を制す！

いよいよ全日本Ｆ3000シリーズが開幕した。今年は昨年以上の混戦必至で、誰が優勝するにしても最終戦までもつれこむと予想される。その行方を占ううえでも重要な初戦が、３月21日鈴鹿サーキットで開催された。

まず予選で驚かされたのが、アピチュラがドライブする国産マシン・童夢がポールポジションを獲得したことだ。

決勝はＰＰのアピチュラがスタートに失敗して後方に下がり、２、３番手のチーバー、星野が１、２位でバトルを展開するという状況となった。今年に賭ける星野は執拗（しつよう）にチーバーを攻めるが、チーバーもトップを譲（ゆず）らず、そのままチェッカーを受け、幸先のいい１勝をゲット。星野も２位となり、チャンピオン奪回に向けて好発進となった。

カプコンF3000&テクノスジャパンF3参戦だ

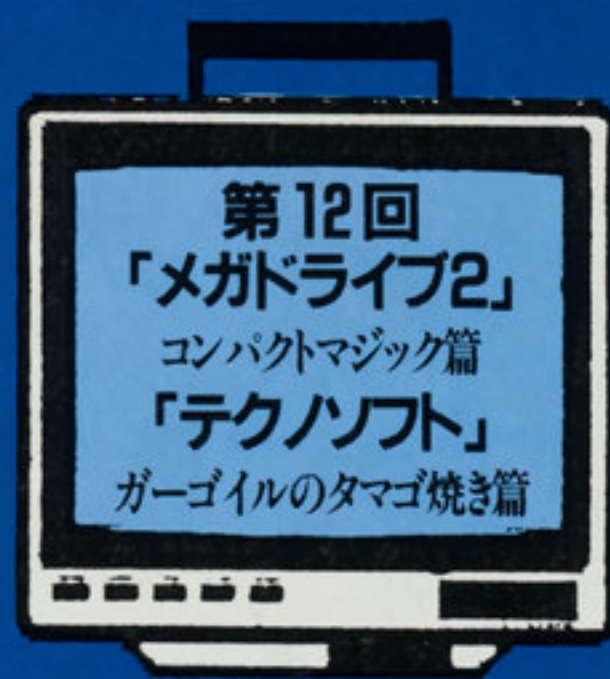
背中にマッスルボマーのロゴのカプコンマシン。石川朗は16位で完走を果たす。

和田久は残念ながらリタイヤとなってしまった。

フロントノーズにくにおくんが描かれたテクノスジャパンのＦ３マシン。高村一明はリタイヤだった。

昨年までＦ3000とＦ３の両方にエントリーしていたカプコンだが、今年は石川朗がＦ３からＦ3000へステップアップし、Ｆ3000を２台体制で戦うことになった。しかし、２人のマシンおよびチームメンテナンスは別々とのことで、同じカプコンではあるがチームメイトというよりはライバルとして、今後バトルを展開するだろう。テクノスジャパンは昨年に引き続きＦ３でくにおくんをマシンにつけて戦う。ドライバーは高村一明だ。

BEメガ CM探偵団

第12回
「メガドライブ2」
コンパクトマジック篇
「テクノソフト」
ガーゴイルのタマゴ焼き篇

「隊長、今月は最新のCMと超珍しいCMの2本立てだそうですね」「うむ、特に後者のCMなど、ワシも見たことがないくらい珍しいぞ」「これは見逃せませんね」「うむ、見逃すな」

好評オンエア中 「メガドライブ2」 コンパクトマジック篇 30 Seconds

放映期間：'93年3月30日～/収録：'93年3月24日
制作：㈱電通、㈱シンエイアームズ
演出：大嶋繁/ナレーター：広川太一郎

1つめのCMはこの春リニューアルしたメガドライブ2のCMだ。ノリの良いパンパカパーンな仕上がりのCMは、もうみんな見たよね？

① きらびやかに幕が開く
「（歓声）ワーッ」

② 箱を開けるとメガドライブが……
「おっと、ソニックくんとこれまたテイルスくんですもの」

③ ソニックの指鳴らしとともににゅ～っと変化していって
「ん？　これはまたまた16ビットのメガドライブ？　あっ、あっ？」

④ 新メガドライブを前に飛び回るテイルス達
「あららー。なんとなんとこれはビックリビックリ」

⑤ サイズを測ってみせるテイルス（カワイイ♡）
「高性能でコンパクト」

⑥ ホレホレとばかりに6Bパッドも
「6つのボタンのファイティングパッドもついて」

⑦ ソフトがいっぱい出てきて画面を埋めつくす！
「ソフトタイトル250オーバーの実力と言ったらっ!!　登場メガドライブ2」

⑧ 続いてCDが横切って…
「新世代のミラクルマシンMEGA-CD2も同時発売」

⑨ ついでに「Jリーグプロストライカー」のCMも
「これは買いですよー！」

⑩ いつものヤツです
「セ～ガ～♪」

END

地域限定CM紹介 「テクノソフト」 ガーゴイルのタマゴ焼き篇 15 Seconds

放映期間：'91年秋～/収録：'91年8月
制作：ニューメディアワークス

2つめは、なんとあのテクノソフトの企業CMを紹介しちゃうのだ。長崎と熊本のみで流された地方限定CMだけに、超貴重な1本だぞ。

① 振り向くさとみ（ギャルズクラブ）
「あたしのは半熟にしてね」

② かなこ（ギャルズクラブ）答える
「難しいのよ、そのワザ」

③ フライパンをのぞき込む2人
「うまくいってる？」

④ 卵に炎をかけるガーゴイル
「ボウボウボウ……」

⑤ クレジット入る
「遊びをかたちに、バイ テクノソフト」

END

CMよもやま話①

今回のメガドライブ2とMEGA-CD2のCMですが、まずは時間がかなりなかったっていうのが、一番大変な点でしたね。特にアニメーションは、東京ムービーさんに作ってもらったものなんですが、6週間の制作予定を2週間で作ってもらったくらいでしたから、かなりハードな進行でしたね。また、最後に出てくるゲーム画面もそれぞれ40タイトル以上の収録が必要でしたので、特殊効果の編集作業とあいまって、何かと大変だったんですよ。でも、あの長いナレーションをノーカットで入れてくれた広川さんのトークぶりも注目ですね。〈セガ宣伝部〉

CMよもやま話②

実は隠れたCMとして、九州の一部で話題になっていた（？）当社のCMですが、このCM以外にも当社はギャルズクラブの募集CMや、メガドラソフト「エレメンタルマスター」のCMなどを作ったことがあります。

今回紹介している企業イメージCMは、「遊びをかたちに」というコンセプトをオヤヤッというかたちで見せて、面白そうな会社だな……と思わせれば成功だったんですけど、どうですかねぇ（笑）。ま、デキのほうは女の子達の表情が固かったりする部分もありますが、今後もテクノソフトに注目してください。

〈テクノソフト・広報担当〉

【CM探偵団情報大募集中！】　みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今月はテクノソフトのCMの調査依頼をしてくれた熊本県の上野洋平くんにソフト1本を進呈することにしたぞ。来月も珍しいCMを見せる予定だよ。

BE MEGA AM NETWORK

新作ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

今回はセガが誇る名作ドライブゲーム「アウトラン」のシリーズ最新作「アウトランナーズ」を紹介するぞ。通信プレイもOKなのだ。

SEGA Out Runners

あのアウトランが帰ってきた!!

今度のドライブは世界一周旅行だ。ルートは「西回りコース」と「東回りコース」の2種類。しかも車も8台の中から好きなのを選べるのだ。各チェックポイントでは1位の車しかコースが選べないぞ。見事に走りぬいて栄光のゴールをめざせ。

Oh! フジヤマ

Beautiful

車をSELECT

まずは好きなクルマを選んでくれ

START

Let's GO!

GOAL

通信機能ももちろん搭載。友達どうしでレースをすることもできるぞ。またプレイ中にBGMのセレクトパネルを操作すると、走行中のBGMを選ぶこともできるのだ。

そして…

それはアウトランから始まった

OUT RUN 1986

ドライブ感覚が大ウケ

「アウトラン」は、それまでのドライブゲームになかった〝ドライブを楽しむ〟という感覚で、プレイヤーの心をしっかりとらえた。今だに広い層に支持されている名作だ。

TURBO OUT RUN 1989

スピード感がパワーアップ

シリーズの第2弾で、アメリカ大陸が舞台になっている。エンジンがオーバーヒートしない限り何度でも使えるターボが搭載され、スピード感がアップした。豪快な走りも魅力。

Out Runners 1993

今度は世界一周だ!!

「アウトラン」シリーズ第3弾として、この6月から「アウトランナーズ」が新登場。今度は世界一周が目的だ。車も8種類の中から選べて、楽しさがググンと広がったぞ。

WORLDWIDEな情報を先取り！

NEWS & INFORMATION

ニュース　アンド　インフォメーション

UWA～　MISETE MISETE…

information 行かずにいれない東京おもちゃショー あのバーチャレーシングが公開される！

毎年、家庭用ＴＶゲームのビッグな新作が発表され、ゲームファンには目が放せない東京おもちゃショーだが、今年も毎度おなじみ幕張メッセで開催されるぞ。

今年のおもちゃショーの目玉は、なんと言ってもメガドライブ版「バーチャレーシング」。以前から噂には上がっていたが、セガは、この「バーチャレーシング」をおもちゃショーで大々的に発表する予定らしい。「バーチャレーシング」といえばオリジナルは、言わずと知れたモデル１というポリゴン基板を使ったアーケードで大人気のレースゲーム。しかし今回の移植は、MEGA-CDではなくROMカートリッジ版だ。

ポリゴンを使った家庭用ゲームといえばスーパーファミコンで先頃発売されたスーパーＦＸチップ搭載の「スターフォックス」が思い浮かぶ。さらに任天堂は、ほぼ同時期にシカゴで開催されるＣＥＳショーでスーパーＦＸ搭載第２弾であるレースゲームを発表する予定だ。ポリゴンもののレースゲームの激突ということになるが、セガはアーケード開発部隊を投入して移植作業を進めているとのこと。あっと驚く展開があるかもね。

超リアルなグラフィックに加え、驚くべきは４つの視点が選べる業務用「バーチャレーシング」。これを忠実に移植するとなれば、とんでもない隠し玉が用意されているのかも。

ソニック２の劇的な公開があった昨年のセガブース。今年も新作展示の他、一般公開日には趣向を凝らしたイベントが多数用意されている。

東京おもちゃショー 一般公開日

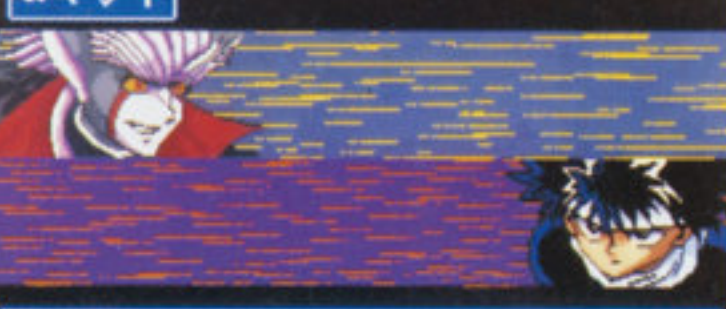
会場案内

開催日：６月５・６日
（一般公開日）
会　場：幕張メッセ
（ＪＲ京葉線海浜幕張駅下車徒歩10分）
入場料：500円

VRはセガの戦略発表会で予告された

ＶＲの移植が公式に発表されたのは、去る３月30日に行われたセガの戦略発表会でのことだ。この時、ＶＲの移植をはじめ「ＰＳⅣ」「ソニック３」などのタイトルを年末年始の戦略ソフトとして挙げていた。ともあれ正確な時期は不明だけどＶＲの移植は噂通りかなり以前から周到に準備されて進んでいたのかもね。

会場で体験できるHOTなソフトたち

ショーでは話題作や期待作が一同に展示される他、未発表の新作もたくさん展示される予定だ。ファンにはたまらない年に一度のイベントだぞ。

初公開の「幽☆遊☆白書外伝」も当然出展される予定だぞ。アクションやアドベンチャー要素も入った大作なので期待も大きい。P.120も見てね。

ユーザーの希望がかなって「ぽっぷるメイル」がいきなり登場。

コナミブースではあっと驚く第４弾タイトルの発表がありそう。

度肝を抜く「シルフィード」の動き。その目で確かめてほしい。

サン電子は「ブラスターマスター２」と他１本を参考出品する。

【NEWS】セガはアメリカの２大ケーブルテレビ会社、タイムワーナー、テレコミュニケーションズの２社と合弁会社を設立、'94年から全米でCATVを使ったゲームソフトの配信事業をはじめる。2,000万人を越す両CATVの加入者は、GENESISに専用のアダプターを接続し、月額約20ドル程度の利用料を支払えば、店頭に行かずにゲームを楽しむことができる。当初は50種類程度のソフトをサービスする予定。

news

期待のレーザーアクティブ新タイトル続々と追加

ハイローラーバトル(仮)

7月に向けて、着々と発売準備が進むレーザーアクティブ。先月紹介した、ハードとの同時発売ソフトに続き、第2弾のタイトルが発表された。MEGA-LDソフトは高速戦闘ヘリシューティング「ハイローラーバトル(仮)」。高品位CGで描かれた迫力ある映像と、サラウンド方式によるサウンドが、高性能ヘリのコックピットを体験させてくれる。価格等は未定だが、発売は8月予定とのこと。

またこの他にもすでに20タイトル以上が開発中。期待して待っていよう。

実際のヘリの動きを忠実に再現し、リアリティの高い画像が楽しめる。高品位CGによる敵機の爆発シーンは圧巻!

LD-ROM²にはマンハッタンレクイエムが

LD-ROM²には、リバーヒルソフトの名作ミステリーアドベンチャー、「マンハッタンレクイエム(仮)」の発売(8月予定)が決定した。ニューヨークロケによる実写映像が使用され、雰囲気抜群。メッセージとセリフはバイリンガルだ。

誰かにもらったって言っていた。

event

祝コナミレーベル設立5周年記念イベントにファン大集合

コナミのゲームミュージックをお届けしているコナミレーベル。その設立5周年を記念した「GM天国/Game Music Clubらいぶ」が、3月27日、神戸ポートアイランド内で開かれた。矩形波倶楽部とゲストのSSTバンドによる白熱したプレイが満員の会場を沸かせた。

お馴染み広報コンビの早砂部屋もパジャマで応援に駆けつけ、自慢の歌声を披露してくれた。

tv

セガ提供の深夜テレビ電脳底ぬけ脱線ゲーム

4月から関東地区で、セガ提供のスタジオゲームバラエティー『電脳底ぬけ脱線ゲーム』(日本テレビ:毎週木曜日深夜1:10〜1:40)が始まった。かつての名作『底ぬけ〜』をハイテク山盛りの現代版にリメイク。電脳ギャルズや女の子のアイドルが、数々の対戦ゲームに挑戦する。司会は、京本政樹さんと細川ふみえちゃん。これまでのメーカー番組とは趣が異なるけど、たくさんの人に楽しんでもらえそうだね。

video

草尾毅さんらが大熱演 OVA「イース」好評発売中

オリジナルアニメ「イース 天空の神殿」を知っているかな? 今月は声優ファンの人たちのために、その収録模様をお見せしよう。MEGA-CD版は誰が担当するのか楽しみだね。

アフレコに集まった声優のみなさん。LD&ビデオ全4巻(1・2巻発売中、3巻5.21発売)はキングレコードから5,800円で発売。

goods

画質よければすべてよし MD用S端子ユニット発売

最近の大画面テレビには標準装備になりつつあるS端子入力を使い、鮮明で高画質なメガドライブの映像を楽しめる、メガドラ用アナログRGB/Sユニット「XMD-2 RGB/S」が電波新聞社から5月下旬に発売される(価格:¥6,900)。もちろんアナログRGB出力も可能。なおA/V出力端子の形状が異なるメガドライブ2及びWONDERMEGAには対応していないが、メガドライブ2用も発売を予定している。

NEW RELEASE

CD-S 涙 止まらない

20歳になって、ますます元気な魅力がイッパイの西田ひかるちゃん。このシングルは本人が出演している三菱電機のエアコン「霧ヶ峯」のCMとしておなじみの曲。自然で暖かい歌声は、彼女の今年のテーマ〝Be natural〞そのものなのだ。

●ポニーキャニオン/5.12発売/¥1,000

CD-S 夢みるPLANET

放送時間が遅くなり、ゆっくり見れなくなったという声も多い『ウゴウゴ・ルーガ』ですが、人気は相変わらず。その新しいエンディングを、なんと荻野目洋子ちゃんが歌うことになりました。足どりも軽く出かけらるノリのよい曲です。

●ビクターエンタテインメント/5.21発売/¥1,000

CD 天空歌集/谷山浩子

独特の奇異な作品が多かった前作とは一転、明るく元気なナンバーがそろった最新作は、タイトルどおり、詞やサウンドの輪郭がそれぞれはっきりとした歌集形式。「全曲シングルカットできる」と、彼女自身が太鼓判を押す秀作です。

●ポニーキャニオン/5. 21発売/¥3,000

CD LUCKY7/森高千里

前作「ペパーミント」同様に森高自身がドラム、ピアノ、ギターを演奏。中でも今回はドラミングにかなり気合いが入っている。CMソング「私の夏」をはじめ、バラエティに富んだ14曲を収録。

●ワーナーミュージック/5. 10発売/¥2,900

CD NIGHT STRIKER COMPLETE ALBUM TAITO ZUNTATA

MEGA-CD版ナイトストライカーのサウンドトラックアルバムとして、ズンタタのメンバーがアレンジしたアルバム。サウンド的に練り込まれているので、できるだけ大きな音で楽しみたいね。

●サイトロン/5. 21発売/¥2,500

CD FLASH PAPA MENTHOL/電気GROOVE

デビューアルバム「フラッシュ・パパ」を電気グルーヴの手により全曲新録、新アレンジしてリリース。小西康陽、近田春夫なども参加したサウンドは音楽マニアとして精神を追求したものになっている。

●キューンソニーレコード/5. 21発売/¥2,800

VIDEO ポリス・ストーリー3

ジャッキー・チェンが、犯罪組織に潜入する香港警察のエースを演じるスーパーアクションムービー。ド派手な演出は今回も山盛り。メガドラと、幻のあのソフトが登場するから見逃すなよ。

●東和ビデオ/6. 10発売/¥15,800

【NEWS】東京ドームにソニックとテイルスが登場したぞ。これはセガがバックスクリーン右側ビジュアルボードに広告を出したからなんだけど、とにかく目立つ。見ていない人はテレビ中継をチェック。
INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定:5月20日「エクスランザー」、5月27日「幻影都市」お楽しみに!!
※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項:①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

サンドストームのパフの3人組

SAND STORM

AKEMI EMI NAHOMI

ですヨロシクね♥

MEGA-CD版「アルシャーク」に歌や声優として登場するサンドストーム一押しのGAL3人にインタビューしてきたぞ。応援ヨロシク。

――さっそく、なんですけど自己ピーアールなんかを一発。

朱美　二十歳でいちばん年上なんですけど。生まれは秋田で育ったのは東京です。趣味は、耳かき集め(笑)。今ね、30本か40本ぐらいあると思うんですけど。3年間ぐらい。後はテニス。最近あんまりやる暇(ひま)なくて。

奈穂美「アルシャーク」のショーコ役の声優をやってます。よろしくお願いします。趣味はUFOキャッチャーのぬいぐるみ集め。300個ぐらいあります。

恵美　大阪から去年の9月に東京にやってきました。ゲームセンターのレースゲーム、「バーチャ・レーシング」とかが好き。最近、一人暮らしで主婦みたいな生活してます。

――チャームポイントは？

奈穂美　広いオデコ(笑)。

朱美　一応、顔が小さいこと。

恵美　うーんと、目。――今年の――今年の目標とかをどーぞ。

恵美　いろんなことにたくさんトライしたいです。歌も、もっとうまくなっていければいいなと思ってます。

朱美　がんばるのみです(笑)。これからも一生懸命歌っているんで聞いてください。

奈穂美　こないだ高校卒業したんです。今までで学校があってほんとにやりたいことができなかったけど、これからは今までできなかったことをしっかり勉強して行きたいな。

NAHOMI TABATA
田畑　奈穂美

●プロフィール

昭和50年1月26日生まれ。T155　B82　W58　H84 好きな食べ物は、お米。ドリカムやバンド系の曲が好きなんだってさ。ちなみに趣味はカラオケ＆テニス。

AKEMI KAMATA
鎌田　朱美

●プロフィール

T160　W80　W58　H82 やきいもと果物が好き。ノリだけじゃなくてドリカムとか中村あゆみとかの聞いてて残る曲が好き。テニスとカラオケが得意。

EMI AIOI
相生　恵美

●プロフィール

T160　B80　W59　H87 大阪生まれでパイと納豆すきやねん。中森明菜や松田聖子、賀来千香子などの存在感ある人達が好き。バスケとダンスが特技だ。

エアコンバット
エアコンフェチ待望の1本

特報
サンダーホーク

●ビクターエンタテインメント●発売日未定
●価格未定●SHT●CD-ROM

スピーディーかつなめらかな超ド級3DヘリSHTがついに登場!! 回転・拡大もグイグイこなす実力派だぞ!!

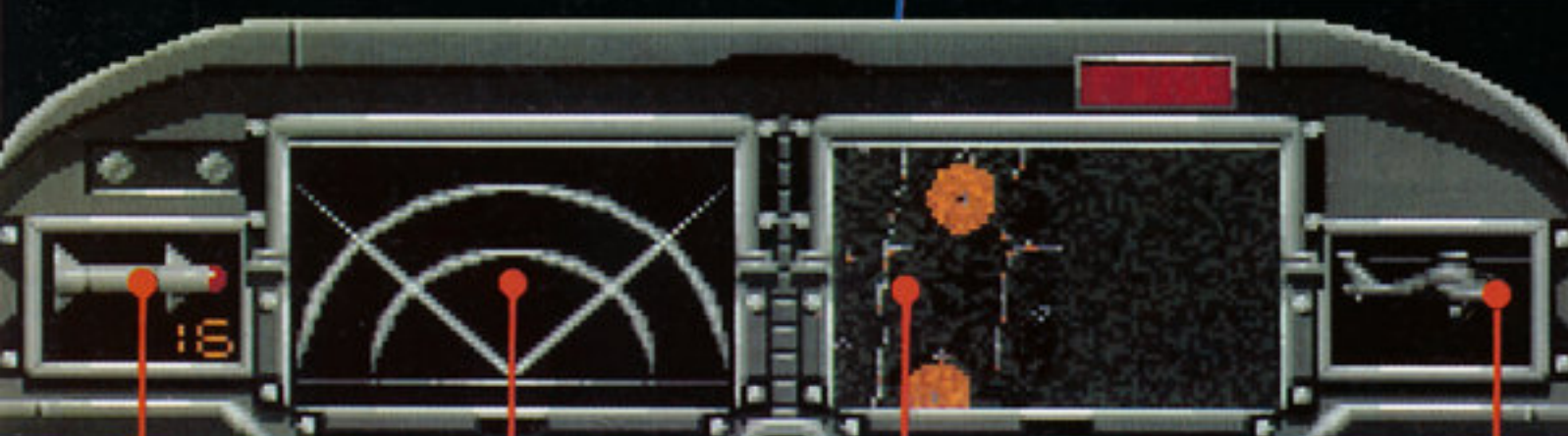
最近、ＥＡビクターやバージンの日本市場参入により、以前よりさらに海外ゲームが手軽に遊べるようになってきた。それは選択の幅が広がるという意味以上に、新たな刺激が国内市場に生まれるということでもGOODなことだ。

今月号の特報で取り上げるこの「サンダーホーク」も、数年前ならアミガやIBM-PCユーザーしか楽しめない代物だったはず。このゲームも元はIBM-PCで発売され、かなりのヒットを記録したヘリコプターのエアコンバットゲームだ。背景に回転や傾きを再現し、敵の車両や戦闘機、あるいは樹木や岩などは、MEGA-CDのハードウェアによるスケーリングと回転スプライトで、見事な距離感や実在感を醸し出している。もちろん、近づけば不自然さを感じさせずに拡大する。ポリゴンSHTや3Dシューティングのいい面を兼ね備えたファン待望のゲームというわけだ。

ゲームの目的は、ただ撃つだけのＳＨＴではなく、いくつかのキャンペーンにおいて、ミッションをこなすことにある。その作戦に成功すれば、対地、対空におけるプレイヤーの成績が表示され、悪ければ飛行章を剝奪されることもあるんだ。いかに効率よく作戦を遂行するかもポイントとなる。こういった細かい設定は数枚の写真を見ただけではわからないだろうが、今後も新ネタが入りしだい紹介するので待っていてくれ。

ブリーフィング・ルームで任務を聞け!!

1 2 3 4 5 6

キャンペーンを選択すると、ブリーフィングルームでミッションの内容を確認する。マップ、敵の装備なども表示されるぞ。

コックピット内を点検せよ！

ミサイル弾数　レーダー　地上俯瞰図　自機ダメージ

THUNDERHAWK

SHOOT!

ZOOM!!

SHOOT!

ツライぞ激務だ！

特報 あの名作ドラキュラシリーズ最新作が……メガドライブから登場

VAMPIRE KILLER 発売決定

バンパイア キラー

コナミ／発売日未定／価格未定／ACT／容量未定 1人プレイのみ

驚け！　コナミの次回作はあの「悪魔城ドラキュラ」シリーズの最新作だ。しかもメガドライブだけのオリジナル版だぞ。

ドラキュラシリーズを知らない人は下のカコミを読んでもらうとして、今作のウリを今わかっている範囲でお知らせしよう。

まず主人公は2人であること。ジョニーとエリックという、攻撃方法の異なる2人からどちらかを選んで使う。今月はお見せできないが、画面の雰囲気などは、今までのものを受け継いだ形になるだろう。しかしこれまで屋内での戦いが多かったが、今回は屋外での戦いも増えるようだ。

ドラキュラ

エリザベートバートリー

14世紀、不老と永遠の美のために処女の血を求めて、残虐の限りをつくした女吸血鬼。20世紀初め、とある魔女の力によって蘇り、叔父であるドラキュラの復活をくわだてる。

君が選ぶ主人公たち

ジョニー・モリス

1895年、アメリカでバンパイア・ハンターの名門ベルモンド家の分家に生まれる。ベルモンド家といえば元祖でおなじみシモンの家系だ。もしかすると武器は……。

エリック・リカード

1892年にスペインで生まれる。幼い頃から武術や剣術を教え込まれるが、彫刻家を目指して家出する。武器はスピア（槍）。周囲一面を攻撃する必殺技を使う。

ドラキュラシリーズを振り返る

ここに挙げた作品のほかにも、アーケード版やSFC版、MSX版がある。機会があればぜひ体験してもらいたい秀作ぞろいだけに、MD版シリーズ最新作への期待は高まるばかりだ。

悪魔城ドラキュラ

1986年9月発売 FCディスクシステム

記念すべきドラキュラ第1弾。今もなおファンが多く、最近カセット版が発売されるほど。ムチと各種アイテムを使って、迫り来る悪魔たちを倒して進む。暗くて重苦しい雰囲気や、やや難しめの難易度が特徴となっている。

時計台内部での闘い。たくさんの機械がジャマをする。

ボスの1人メデューサ。ほかに死神やフランケンも。

ドラキュラ2呪いの封印

1987年8月発売 FCディスクシステム

これもディスクで発売された、ドラキュラシリーズ第2弾。時間の流れを表現したため、昼と夜とのシーンがある。また人々と話をして情報収拾したり、迷路っぽいシーン構成になっていたりと、RPG的な要素も多く見られる。

昼と夜では、登場する敵の種類や数が異なるのだ。

街にはいろいろな人がいて、貴重な情報をくれる。

ドラキュラ伝説1・2

'88年3月・'91年7月発売 ゲームボーイ

なんとゲームボーイで発売されたドラキュラ。グラフィックはややさびしい感もあるものの、あの独特の雰囲気は受け継がれている。また、ツタによる上下移動など、ほかの作品には見られない、この作品だけの特徴もある。

マップの構成が他機種とはやや違う。意外な結末も。

白黒の画面ではあるが、それっぽい雰囲気が味わえる。

悪魔城伝説

1993年2月発売 ファミコン

コナミ自慢のカスタムチップを搭載し、グラフィックや音楽による演出効果アップを狙った作品。もちろん、今までのどの作品より高画質高音質。途中で分かれ道があったり、ともに戦ってくれる仲間がいたり、とにかく超大作だ。

途中で仲間に加わるキャラクターに、いつでも交替可能。

特殊音源チップ搭載。サウンドの重厚さは必聴ものだ。

最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE

新作スクランブル

バトルマニア2（仮称）

お待ちかねの画面写真だよ〜ん！

●ビック東海／9月発売予定／価格未定／SHT／8M

完成度ゲージ 45%　1人プレイのみ

巷で結構期待されている「バトルマニア2」だけど、今月はとうとう画面写真を入手したぞ／っつーてなワケでさっそく紹介していっちゃうのだ。

さて、今回の「バトルマニア2」のストーリー設定だけど、まずはステージ1で前作で倒したはずのボス、ドン・モルグスティンが再登場するところから始まる。しかし、これは鬼哭教の教祖「鬼哭斎」が仕掛けた罠で、ドン・モルグスティンの亡霊だったのだ。

暗殺教団を統べる鬼哭斎は、ある目的のために大鳥居マニアを誘い出したのだが……。と、ここから先は今後のお楽しみということで、まずは画面を見てくれ。

ステージ2

このステージでは多関節キャラクターが出まくり。中ボスのタコ足やら、メカアニメ的なボスやら、とにかくたくさんいる。

ステージ2は湘南のモノレールそば。ここからマリアの補佐がつくのだ。前作で1ステージのボスだったコエン—Uも途中で出るぞ。

ステージ1

ビルの最上階にはドンの亡霊が待っていた。なぜマニア1人で戦っているのかって？　マリアはアパートで眠りこけているからさ。

ドンの亡霊を追ってマニアが来たのは「平成バビロン」の異名を持つ都庁ビル。48階建ての不気味な高層ビルだ。

ステージ3

召喚された連中は「はしらかつぎ」だの「酒ダルかつぎ」だの、やっぱりヘンなのばかり。それこそ「バトルマニア」たるゆえんだ。

お次は、さっきの湘南から鎌倉へ向かう。その途中には鬼哭斎の本拠である神殿が／　鬼哭斎に召喚されたモノノケの類と戦え。

タイムドミネーター

ミニットくんからのお願い「電気はむだなく使おうね」

●ビック東海／7月発売予定／価格未定／ACT／8M

完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ

ビック東海の顔となるべく登場した、この夏もう1つの隠し玉「タイムドミネーター」も着々と進行中。こちらはオーソドックスなシステムながらも「ソニック」ばりのスピード感や、アイデア豊かな仕掛けがウリのアクションだ。

主役のミニットくんは時空を移動できるロボット。先っちょがプラグ型のしっぽ(?)がチャームポイントだ。でも電気エネルギーを集めないと動けなくなっちゃうぞ。

敵は独特でコミカルなキャラクターばかり。

マップ上にある電気アイテムを補充しながら動くミニットくん。

プレイヤーが操作を放棄すると、腕組みをして待機。

仕掛けの面白さもさることながら、そこいらのゲームに負けないくらいグラフィックの質も高いぞ。

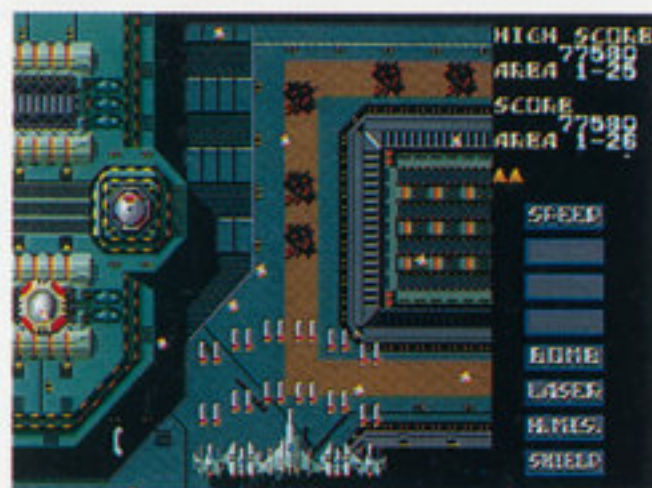
これはボス敵の1人。こっちは飛べないので、浮き沈みする足場を頼りに戦うのだ。

キックが基本攻撃。ジャンプとの併用で真上にも蹴り上げられるよ。

スラップファイト

パワーアップについてボクが話そう

●テンゲン／6月11日発売／7,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

「鮫！鮫！鮫！」や「大旋風」など一連の東亜プラン・シューティングの先駆けともいえる「スラップファイト」だけど、自機のパワーアップは、この作品かぎりの方式を採用している。チップを取った回数によってパワーアップさせる要素を自由に決められる、いわば「グラディウス」タイプのパワーアップ方式だ（いったんパワーアップするとチップ数は0に戻る）。この方式だと、より自分の好みに合わせたパワーアップができるのが強みだ。ぐあいはかなりいいゾ。

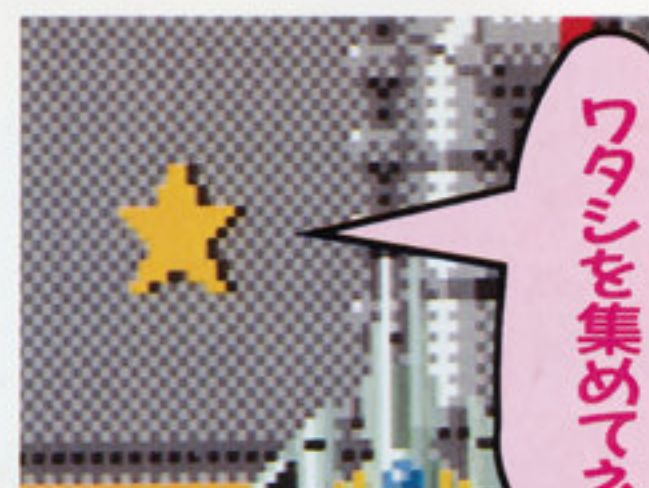
ワタシを集めてネ

オリジナルモード

スピードアップは5段階だ。スピードを落とすことはできない。

特殊武器から標準ショット（弾2発同時発射で2連射）に戻す。

威力があり爆発範囲も広いが、目の前の敵は倒せない。

ホーミングはその名の通り敵を追跡する。バリアは、一定時間（＋規定被弾数）無敵。

SPEED → SHOT → SIDE → WING → BOMB → LESAR → H. MIS. → SHIELD → SPEEDに戻る

アレンジモード

基本はオリジナルモードと同じ。ただ、自機は最初からWINGをひとつ装着しているので、トクといえばトクか（4発同時発射なので）。

WINGは敵弾に当たると爆風が起こる。Cボタンで爆弾としても使用可能。

ドカーン！

爆発のグラフィックはオリジナルよりもカッコイイぞ。

連射より、押し続けるほうが射程が伸びるのは両モード共通。

耐久力のある敵が増えたぶん、使える場面が減ったか。うーむ。

パワーアップが余ったら装備してみては？

COOL SPOT

薄さ数ミリの体でヒラヒラ〜リ

●ヴァージンゲーム／7月発売予定／8,000円／ACT／8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

イギリスやアメリカで有名なメーカー「ヴァージンゲームズ」の作品が、日本でも発売されることになったと聞いて、今からラインナップに期待している人が多いことと思う。メガドラ第1弾の「COOL SPOT」は、ポップなサウンドと魅力的なキャラで、編集部内では早くも評判なのだ。

このゲームは、清涼飲料「7-UP」のイメージキャラクターであるSPOTが主役。そのSPOTくんは、8方向に自在に撃てるショットを頼りに、捕われの仲間たちを探して旅をするのだ。

クネクネと動くSPOTくんの小粋なしぐさや、スピード感抜群のボーナスステージなどキャラクターゲームながらも素直に遊べる秀作だぞ。

セガの「ミッキー」シリーズみたいな、夢のあるステージもあります。

ひまつぶし

何もしないでじっとしていると、どこからともなくヨーヨーを出してブーラブラ。

ときにはサングラスをはずしてピカピカに磨いたり…。あれ？

汚れちゃった

高いところから落下すると「アーッ」とかわいい声で着地し、体をパタパタをはたく。

目がねえ！

ボーナスステージには巨大（本当は自分が小さいんだけど）な7UPビンが。

MiG-29

●テンゲン／発売日未定／価格未定／SHT／8M

完成度ゲージ 50%　1人プレイのみ

ポリゴンのフライトシミュレータ・ゲームは数あれど、プレイヤーが操作する戦闘機が旧ソ連製というのは、そうないんじゃないかな？「MiG-29」は、数々の与えられた作戦を遂行していく、ミッションクリアタイプのゲームだ。臨場感あふれるドッグファイトを展開できるぞ！

通常のゲーム画面はコックピット内部からの視点だ。

武器も豊富だ。全部知っていたらよほどのマニア？

レースドライビン

●テンゲン／発売日未定／価格未定／RAC／容量未定

完成度ゲージ 40%　1人プレイのみ

メガドラ初期の名作、全ポリゴン処理のレースゲーム「ハードドライビン」が、相当パワーアップして戻ってきたぞ。処理速度が格段に上がり、コースも前作のコースのほかに、新たに2コースが追加された。おまけにコースエディットも可能という大盤振舞い！

運転する車も4タイプから選べる予定。選択は思いきり趣味に走ろう。

事故のリプレイも健在!!

ザ・スーパー忍Ⅱ

●セガ／7月23日発売／6,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

前作からの直接の続編となっている「ザ・スーパー忍Ⅱ」は、現在ほぼ完成に近い状況。8メガ容量のおかげで、忍術や背景のグラフィックが向上し、視覚的には前作よりかなり良くなったようだ。

また、以前と同じ基本操作に加えて三角飛び、ぶら下がり、ダッシュ斬りなど、動きのバリエーションも増えているぞ。

生体兵器工場のボス。ビッグフェイスの微妙なラスタースクロールが寒気をもよおす。

パノラマコットン

●サクセス／今秋発売予定／価格未定／SHT／8M

完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ

アーケード版「コットン」と同じスタッフが手掛けている「パノラマコットン」は、ただいま鋭意開発中。かなり完成に近づいてきたぞ。なめらかに流れる背景や、動きのパターン数が豊富なキャラクターなど、高度な3D処理には期待度が高まるばかりだ。

MDでこれだけの質感が！

グラフィックはアーケード版と同じスタッフだ。

なめらかな処理にウットリ。

笑えるボスデザイン。

新作ハミ出し情報

今月は各社の自信作だけでなく、海外ゲームの移植もドーンと増えてるのだ。とりあえず、新着の画面を交えて紹介していってみるぞ。

EAビクターの「ジョーダンVSバード」。名選手が感動の競演。

↑「TheIMMORTAL」
←「ミュータントリーグ・フットボール」。EAビクターの移植作。

出た、ボンドに続く近末ロボット・バ◎ケー。EAビクターの「B.O.B.」。アクションもグー。

ヴァージンゲームの次の新作は「アリズ・ボクシング」だ。あのアリがリアルな視点で闘うぞ。

セガの新作「スーパーレッスルマニア」は海外でも人気の実名レスラーが活躍するのだ。

こちらも急きょ移植が決まった「セガのフラッシュバック」。「ペルシャ」を超える動きがスゴイ。

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

エクスランザー

語り続けられる名作になるか!?

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●セガ
●5月28日発売
●6,800円
●SHT
●8M

EX-RANZA
PRESS START BUTTON
©1993 SEGA
GAU ENTERTAINMENT

GAU

エクスランザーの新フィーチャーを一挙公開!!

メガドライブのハードウエアの限界を越えた128色同時発色など、とにかく話題の「エクスランザー」。今回も前回に引き続き、バシバシ紹介していくぞ。

さて今回は、完成版で新たに加わった機能の紹介を始めとして、お待ちかねのステージ紹介もある。しかも6面までを公開してしまうんだから、早く遊びたくてウズウズいる人にはうれしいはず。じっくり読んでくれ。

光を浴びてパワーを充塡(じゅうてん)したり、木々の葉が散ったり、とにかく細部にまで凝っているこのゲーム。実際にプレイしてみれば画面写真を見ている以上のスゴさが味わえるぞ。

一目見ただけでもわかるほど、他のゲームよりもキレイな画面。細部にまで書き込まれた背景が、恐ろしいほど美しい。

すごいのはグラフィックだけではない。ワイヤーフレームによる立体図形を使ったデモなど、コンピュチックな演出もグー。

ENEMY SHIP

デモもついたぞ! 視点がグルリと変わるのだ

新フィーチャーその1は、ゲームスタート前に、オープニングデモが挿入されたこと。これがまた、シンプルながらツボを押えた、カッコいいデモに仕上がっている。

まず暗い画面をバックに、スタッフの名前が次々と浮かんでは消える。そのうちに少しずつ画面が明るくなり、いままで影でしかなかった遺跡や敵の飛行機の形が、徐々に色づいていく。判別可能になった飛行機たちが動き出したかと思うと、視点がグルッと回り込み、編隊の後方へ。そして遺跡へと速度を増して向かう。これは盛り上がるぞ。

GAME DESIGN AND PROGRAM
T.TOYOTA

128色同時発色という技術も、すべてプログラマーさまの腕の賜物。ありがたや。

暗かった画面が少しずつ色づき、影の正体が敵の戦闘機だということが判別可能に。

まるでTVカメラで撮影しているかのように、視点は徐々に戦闘機の右側に回り込み……。

そして戦闘機の後ろへ。敵の向かう先が、1面の舞台である遺跡だということがわかる。

やっぱり6ボタンパッドに対応していた！

前回紹介したときに、チラッと6ボタンパッドにも対応しているらしいと、お知らせしたが、それが正式に決定したぞ。

Xから Zのボタンのうち、使用するのはXとZの2個のボタン。通常は自動的にエクスランザーに寄ってくるバイクだが、それを任意にコントロールしたいときに、XとZのボタンを使う。もちろんXボタンで左に、Zボタンで右に、バイクが移動するってことだ。

もちろん通常のパッドでも、問題なく遊べる。

Xボタンと Zボタンでバイクをコントロールし有利に展開しろ。

狭い場所などバイクと合体していないと進めない場所もある。

ステージスタート前にもデモシーンがついた！

WARNINGメッセージとともに、攻撃すべき目標物が示される。

まるでコンピュータを立ち上げたときのようなサイバーな画面。

ワイヤーフレームによる演出が、このゲームの雰囲気にピッタリ。

なんとデモがついたのは、ゲームスタート前だけではなかった。ステージが始まる前にも、カッコいいデモがついたのだ。

内容のほうはというと、これまたシンプルながら演出効果バツグン。これから始まるステージで倒すべきターゲットなどが、ワイヤーフレームで表示される、というものだ。ワイヤーフレームという特徴を生かし、視点も派手に変わったりする。イカスぞ。

STAGE 1

それではいよいよ、各ステージを紹介していこう。一応言っておくと、各ステージでの目的は指定されたすべてのターゲットを倒し、その後に登場するボスを倒せばクリアだ。ただ先に進めばいいってもんじゃないのだ。

さてこのステージは、それほど難しいことはないので、操作方法や感覚に慣れておくための、練習ステージのつもりで遊んでみたい。

これがこのステージのターゲット。しかし油断するな。ターゲットだって攻撃してくる。

人型のロボットに近づくと、自動的に蹴り飛ばす。飛んでいる間、敵は攻撃できない。

全部のターゲットを倒した後、逃げる人々の中に謎の物体が。

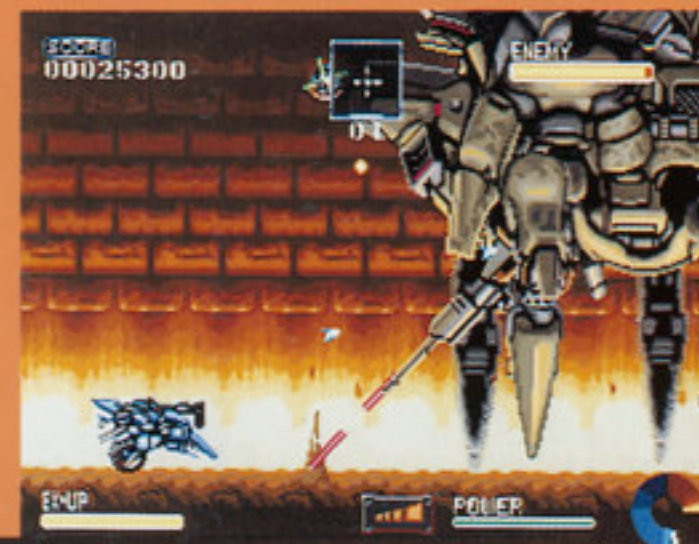
近づくと地面から飛び出し、空中で誘導ミサイルを発射する敵。バイクと合体すれば、エクスランザーも誘導弾を撃てる。

とにかく武器の効果と特徴を覚えておきたい。最初に装備している武器は2種類。伸びるファイヤーは、使いやすいがそれなりのエネルギーを消費する。もう1つの武器、地面をはうボムは強力だが地上の敵にのみ有効。

このステージでターゲットを倒すには、爆弾が有効だ。爆弾の爆風の走る方向は、爆弾の進行方向だということは忘れずに。

BOSSは、こう殺れ！

ステージ1のボスは数本の足で歩行する、巨大な戦車のようなヤツだ。足元のレーザー、上部の誘導ミサイル発射口など、いたるところに武器が装備されているので、うかつには近づけない。そこで役に立つのがバイクだ。エクスランザーがバイクとドッキングすると、誘導弾を発射できる。これで足を破壊して動きを止めれば簡単。弱点の頭部を破壊せよ。

微妙な色の変化で、ミョーに立体的に見えるボス。まずは2本の足から狙おう。

足さえ壊せばこっちのモンだ。あとは弱点である頭部を破壊すれば倒せるぞ。

STAGE 2

さきほどのステージは、練習という感じが強かったが、このステージからが「エクスランザー」らしさを堪能できる実戦なのだ。

STAGE 1とは一変し、舞台は洞窟の中になる。当然ではあるが、洞窟内部は暗い。そこで思い出してほしいのが、エクスランザーのエネルギーシステム。そう、光を集めてエネルギーにしているのだ。そこで光を探さなければならない。画面をよく見ると、洞窟の天井に壊せそうな岩があるのがわかる。ここを壊せば、目論見通り光が指してくる。こういう場所を丹念に探して補給しないと、なかなか先には進めない。また光に弱い敵もいるぞ。

攻撃しにくい場所にあるターゲットは、むりに近づいて攻撃するよりも、ボムで攻撃したほうがいい場合が多い。

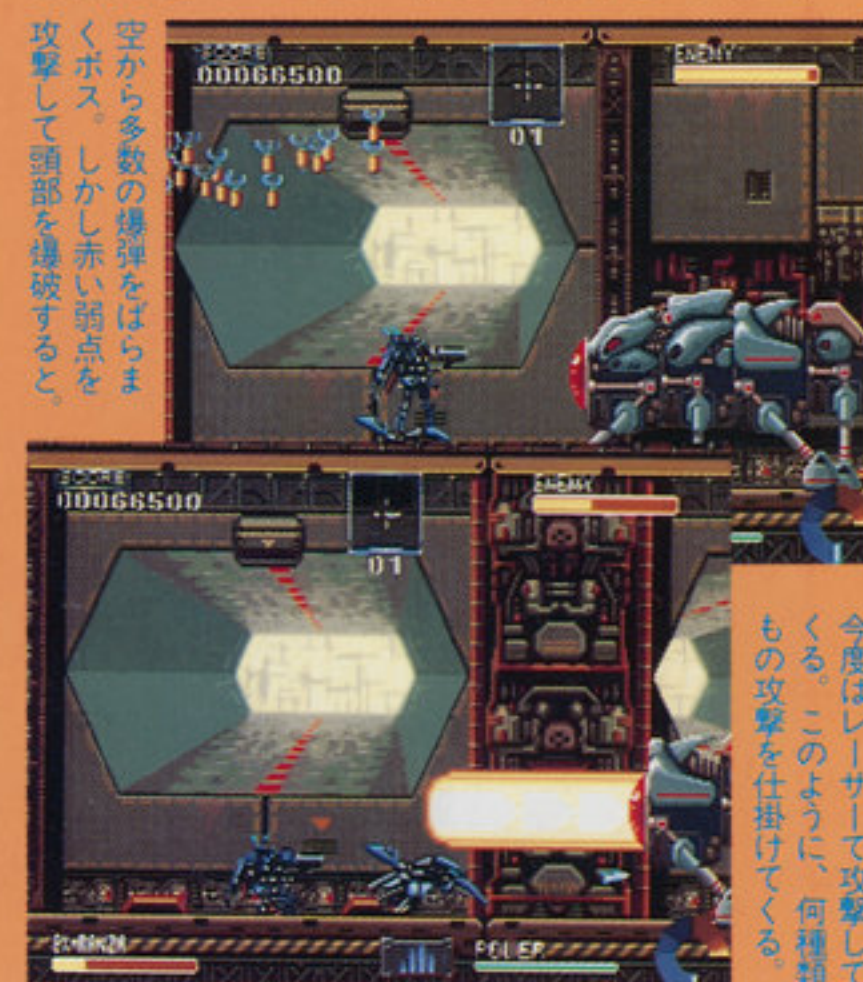
もちろん、アイテムもある。2本の線が書かれたこのアイテムを取ると、自動追尾機能つきのレーザーを選択できるようになる。アイテムの近くにはシールド回復ユニットもあるので、必ず捜し出しておきたい。

光を探せ！

電源を供給しているユニットさえ壊せば、砲台は機能を停止してしまう。

画面写真ではわかりにくいが、奥行きがしっかりある壁が素晴らしい。

BOSSは、こう殺れ！

ボスステージの背景に注目してくれ。画面の奥のほうに続いている通路があるが、これが遠近感たっぷりの変則スクロールをする。これがなんとも立体的でリアルなのだ。ボス本体は犬のようなメカだ。しかしただのメカではない。頭部のパーツが破壊されると攻撃方法を変えてさらに激しく攻撃してくる。

空から多数の爆弾をばらまくボス。しかし赤い弱点を攻撃して頭部を爆破すると、

今度はレーザーで攻撃してくる。このように、何種類もの攻撃を仕掛けてくる。

STAGE 3

遠くに見える富士山に森林、そしてはばたく鳥たち。大自然と巨大メカだ。

森林の中に入ると、いきなり暗くなる。ここまでは光も入ってこられないのだ。

地上を多数で歩く敵には、爆弾を1発おみまいしてやろう。まとめて倒せて気持ちいい。

このステージでは、今までお世話になってきたユニットであるバイクは登場しない。じゃあ武器交換はどうするのか、なんて心配する必要はない。代わりに空母がお供してくれる。森の中で戦うことになるのだが、ここで木々の間を飛び抜けると、なんと木の葉が散るという演出まである。ここまで凝っているとは……。アイテムも1個ある。鳥のマークのアイテムを取ると、近くの敵に飛びかかるメタルバードを発射できるようになるぞ。

下降中がチャンス

ターゲットは空から降下してくる。降下中は反撃も少ないのでチャンス。

BOSSは、こう殺れ！

美しい富士山をバックにボスと戦う。このボスは有機体っぽい触手を伸ばし、エクスランザーに何やら液体のようなものをかけてくる。この少しエッチなボスを倒すには、やはり爆弾が有効だ。後ろに回り込むのもいい。ある程度攻撃するとボスは姿を変え、脳味噌をむき出しにして襲ってくる。恐い。

湖には富士山が映っているが、波で微妙にゆれる。凝ってるぞ。

攻撃で縮まった脳味噌状の物体。透明なボールが不気味に美しい。

STAGE 4

またまた場面が変わり、今度は夜の町が舞台。廃墟なのか、それとも建設中なのかは不明だが、とにかく超高層ビルを上に上に登っていく。ビルの壁面に間隔を置いてターゲットがいくつもあるので、1個1個確実に破壊していこう。護衛のロボット型の敵もいるので注意。ここで気をつけたいのは、光エネルギーを補給する場所がないということ。調子に乗って特殊武器を使いすぎると、イザというときに使えない、なんてことになりかねない。特殊武器はむだなく確実に使おう。そんな意味も含めて、やはり有効なのは爆弾だ。

鉄骨だけの高層ビル。バックに光る街の明りもソレっぽい雰囲気があるよね。

まるでビルの窓拭き用ゴンドラのように、まっすぐにビルを上下する敵が強い。

窓を攻撃すると、なんとガラスの破片が飛び散るのだ。こんなところにまでこだわりが見える。

エクスランザーと同じように、ジェット噴射で空を飛ぶ人型の敵も登場。でも意外に弱い。

STAGE 5

いよいよ戦いも大詰めを迎える。敵の攻撃はますます激しくなってくる。ここでは敵の超大型空母が登場する。どれくらいのデカさかと言うと、空母の全貌(ぜんぼう)が1画面に納まりきらないほどだ。もちろん倒すこともできないので、攻撃をひたすら避けるしかない。

ターゲットも、そう簡単には倒せなくなっている。もっとも破壊しにくいのは、壁に守られたコア。まず左右のターゲットを破壊して壁に穴を開ける。片側から攻撃すると、その方向が塞(ふさ)がれるので、今度は反対から攻撃。これを繰り返さなければコアは破壊できない。

真上に見えるのは味方空母ではない。敵の超大型空母だ。

光エネルギーは、敵の爆発の炎からも、実は補給できるぞ。

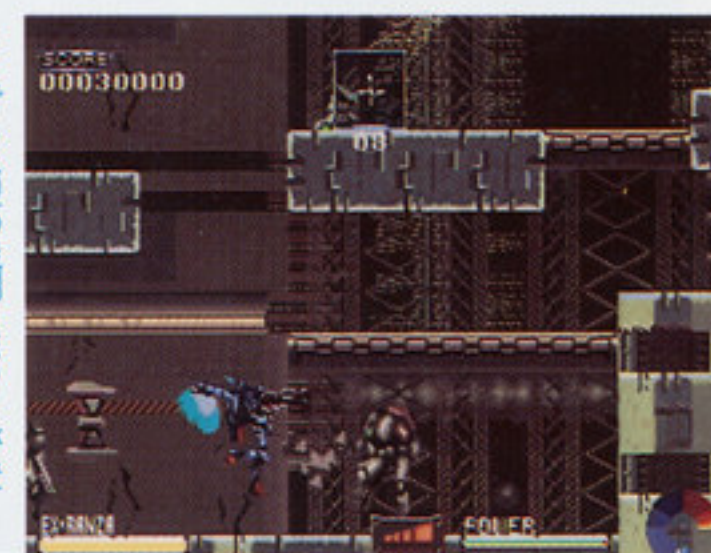
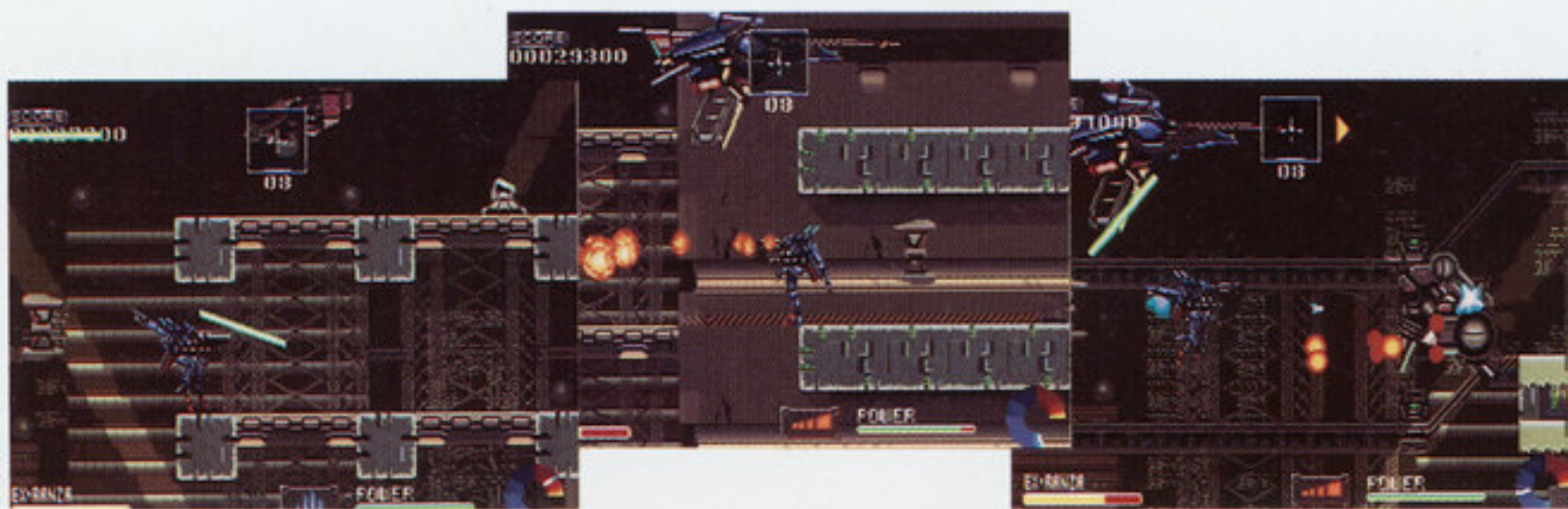
ステージ中、もっとも壊しにくいのがコレ。赤いシールドが襲いかかるので、片側から攻撃し続けることができない。

STAGE 6

ついに敵の本拠地と思われる場所までやってきた。さすがに敵の要塞だけあって、今までの攻撃が遊びに思えるほど、厳しい攻撃が次から次へと襲いかかってくる。

ここでは敵のライトから、光エネルギーを得ることができる。しかしこれは、同時に敵に自分の位置を教えてしまうことにもなる。見つかったとたんに、敵の迎撃戦闘機が襲ってくるので、できればライトに当たらないように進んだほうがいいだろう。

ロボット型の敵、常にエクスランザーの後方に回り込む敵など、多彩な敵が登場するぞ。

ここでも人型の戦闘ロボットが登場する。やはり近づいてキックし、油断しているスキに攻撃だ。

敵のサーチライトに見つかると、迎撃機が飛んでくる。自分では撃ちにくいので、空母の援護射撃を利用して倒そう。

ターゲットの、絶え間ない火炎放射攻撃は強力だ。絶対に近づかずに、少し離れて特殊武器で倒そう。

制作者さんからひとこと

ふー、やっと完成しました。長いことお待たせしてスイマセン。5月28日発売です。ぜひぜひ遊んでやってください。僕らのこだわりが伝わるはずです。まだ小さなチームですけど、今後もビッグなゲームを作っていくつもりです。

ロケットナイト アドベンチャーズ

気分爽快のロケットアクションはいかが?

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

●コナミ
●8月発売予定
●価格未定
●ACT
●8M

スパークスターはこんなに動きます!

コナミ初のメガドライブオリジナルゲームということで、期待している読者も多いと思う。ここで断言しておこう。期待するに十分値すると。とにかくポップでかわいい、スパークスターの動きを見ただけでも、きっとスキップしてしまうほどうれしくなるぞ。

ではさっそく、スパークスターのアクションを見てみよう。得意技は背中に積んだロケットを使ったアタック。パワーをため、飛びたい方向に十字キーを入力しながらボタンを離す。するとスパークスターは、その方向にロケットアタック。これで敵を攻撃することもできるし、壁に当たればさらに跳ね返るので、高いところに登ることだってできる。ちなみにボタンを離すとき、十字キーを入力していないと、その場で剣を振り回す。これも敵に大きなダメージを与えられる。

また、その場でジッとしているとポーズを取ったり、崖ギリギリに位置するとオットットポーズをした後に落ちてしまったり(!)と、とにかく見せるアクションすべてが愉快。

これだけでも存分に楽しめるぞ。

飛ぶ
普通のジャンプで飛び越せないような場所は、ロケットアタックを使え。

まわる
周囲の敵をまとめて倒したいアナタには、その場回転アタックがオススメ。

しゃがむ
ブタ戦車の鼻から炎が。危ない! すぐにしゃがめ。

笑う
なにがおかしいのかは知らないけど、なぜか笑う彼。あまりのかわいさに、見ているワタシも笑っちゃう?

ひたる
目を半開きにして、放心状態になってしまったスパークスター。ちょっとキケンかも。

パワーを貯めて
アタックボタンを押したままにすると、画面下のゲージが上がる。

イッキにジャンプ
飛びたい方向に十字キーを入れ、ボタンを離せばアタック開始。

斜めにロケットアタックすれば、壁に当たると自動的に壁を蹴飛ばして……。

壁をけとばせば…

ジグザグ飛びもOK
反射するようにさらにジャンプできる。基本テクニックのひとつだ。

シッポのアクションもカワイイぞ!!

上に挙げたアクションのほかに、スパークスターにはシッポという武器がある。武器といっても攻撃に使うわけではなく、かわいくて便利な技に使えるってことだ。

シッポを使えば、空中にある枝などにぶら下がることができる。そのまま左右に移動することもできれば、水中で棒にからめて自分自身の浮力を抑えることもできるぞ。

ロケットONで音速を超える!

ゲーム中に、パワーアイテムが落ちている場所がある。このアイテムを取ると、スパークスターのロケットエンジンが強化。超高速横スクロールシーンに早変わりするぞ。

飛行中はロケットアタックが使用できない。

STAGE1 大変だ！ゼピュロス城が襲われた

最初のステージは、暗黒の黒戦士アクセルギアに襲われているゼピュロス城に、一刻も早く向かうことが目的だ。

スタート直後から、バラエティに富んだ敵たちが襲ってくる。戦車に乗ったブタ、ジープに乗ったブタ、剣を持ったブタ、さらに「グラディウス」にでも出てきそうな2足歩行型のメカに乗ったブタなどなど……。しかしここで気がつくのは、敵はみなブタだってこと。敵なのに憎めないヤツなんだよね。

敵に襲われて今にも崩壊寸前になってしまったお城をバックに、進めスパークスター。ブタなんかに負けんなよ。

ブタを攻撃すると、あわてた奴らは裸で走り回る。それを見て笑うスパークスター。悪は滅びるのだよ、ハッハッハ!?

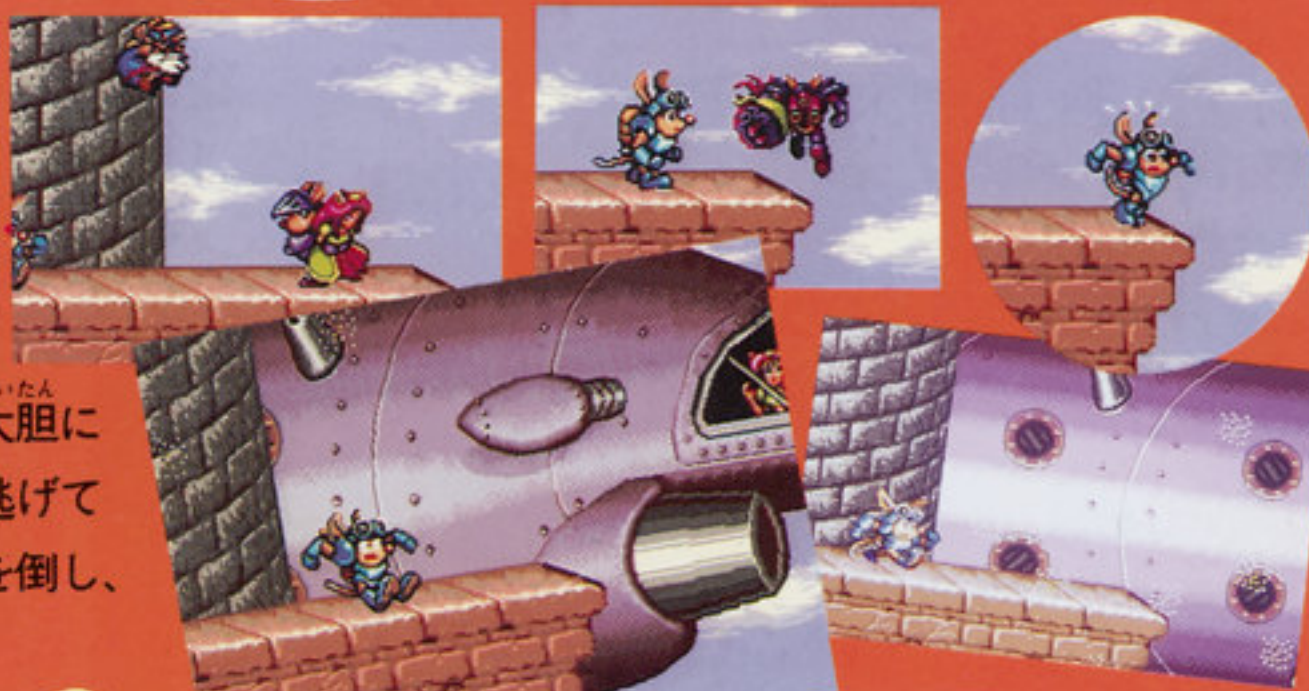
こうなりゃ飛んでけ！

気持ちよく空を飛んでいるのに、ヘビ型の敵がジャマする。もうすぐお城に到着するっていうのに……。自慢の剣で戦え。

コイツはいったい…

ああ一足遅かった

やっとのことでたどり着いたゼピュロス城。しかしすでに遅かった。城は焼け落ち、もう崩壊寸前だ。

さらに悪いことに、アクセルギアは大胆にもシェリー姫を奪って、大型飛行船で逃げてしまった。なんとしてもアクセルギアを倒し、お姫様を助け出すのだ。

シェリー姫
ズミール族という、平和を愛する種族のお姫様が彼女だ。

黒騎士アクセルギア
スパークスターの宿敵であるアクセルギア。外見がスパークスターに似ている。

STAGE2 急がばトロッコ、でも頭上に注意!!

逃げたアクセルギアを追い、先を急ぐスパークスター。しかし走っても追いつけない。そこで彼は考えた、かどうかは知らないが、幸運にもトロッコを発見。これに乗っていけば、走るより速いハズだ。急いで後を追え。

しかしトロッコでの道のりも、思ったほど快適ではなかった。おなじみのブタたちが、またまた襲ってくるうえ、レールが途切れているキケンな場所もある。油断は禁物だ。

ツタにシッポでつかまりつつ、滝の手前と向こうに行き来して多関節なボスと戦う。弱点はシッポだ。

ヘビなヤツ!!

エッサッサ
ホイサッサ

トロッコはスピード満点で気持ちいい。しかし頭上に注意。トゲトゲはしゃがんで避けろ。

次から次へと現れるブタたち。さらに爆弾をバラまくイヤなヤツ。剣でこらしめてやれ。

地下水脈の中にも敵は待ちかまえている。でもうかつにアタックするとこんな目に。

ウワッ
ニワトリだ

スピードを出しすぎて小屋に激突！出てきたスパークスターの頭には……。

TO BE CONTINUE

開発者さんからひとこと

うっす！ 俺はコナミ工業高校機械科6年の大味番長だ。今日は俺のマブダチを紹介するぜ。奴の名はスパークスター。キュートなマスクと爆裂バリバリ全開ぶっちぎりの熱いソウルをあわせ持つ大冒険活劇野郎だ。そこらのヌルいキャラゲーとはちょいと違うぜィ！

騎士伝説

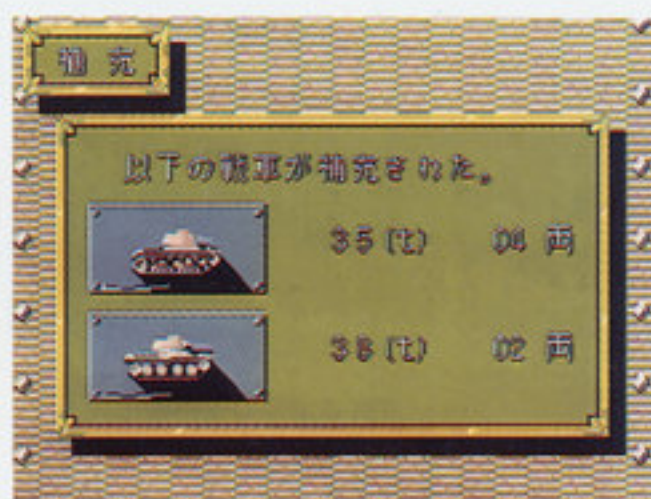
WWⅡ 鋼鉄の騎士たちが今ここに蘇る

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●講談社総研
●6月中旬発売
●9,800円
●SLG
●10M+BB

データ重視のリアルタイムSLG

第2次世界大戦を舞台にした、タンクバトルシミュレーション。プレイヤーはドイツ軍の戦車隊長となり、連合軍と白熱の対戦車戦を繰り広げるのだ。ゲームシステムは、ターンやフェイズの概念を取り払い、自由度の高い疑似リアルタイムシステムを採用。また、戦闘マップはヘックスを使わない、航空写真のようなリアルなマップを使用しているのも特徴の1つ。登場する戦車のデータも実にリアルで、装甲の厚さやスピード、砲の攻撃力、射程距離といった細かい部分も徹底していて、マニアも納得する仕上りになっているのだ。

リアルタイムといっても、時間が流れっぱなしではない。各戦車への命令画面にすれば時間は一時止まるのだ。

登場する戦車のグラフィックも、すべて実物を参考にしている。もちろん、戦車の能力値も忠実に再現してあるのだ。

ナチ・フェチにはたまらん作りっス

戦車などのデータが忠実に作ってあるのも確かに注目すべき点だけど、それよりもっとすごいのが、ドイツ軍の兵士のグラフィック&データだ。グラフィックはその当時のドイツ軍・戦車兵の実写をそのまま取り込んだものが使用されている。しかも、軍服や装備が、ちゃんとその兵士の階級に合ったものになっているのだ。こういった細かい部分のこだわりは、きっとマニア君にも満足できるのでは?

見よ! このリアルな兵士のグラフィックを!!

戦車兵の下にあるのは、その兵士の階級だ。しかも当時の呼び方をドイツ語で書いてある。

敵戦車を破壊すれば昇格が待っている

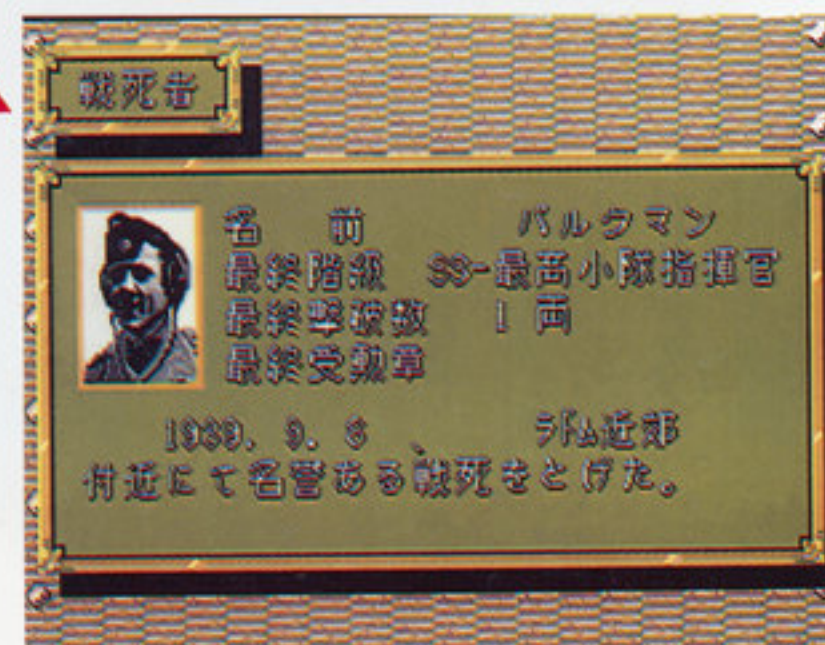
作戦実行中に敵戦車を破壊すると、その撃破数に応じて、自分や部下の階級が上がっていくのだ。階級が上がれば、それだけレベルが上がったことになり、敵戦車との戦闘がより有利になるぞ。だから各キャラの経験値を常に把握し、均等に昇格できるように戦おう。

各ミッションで活躍した兵士は、ミッション終了後に階級が昇格するのだ。それを楽しみに励んで戦え!

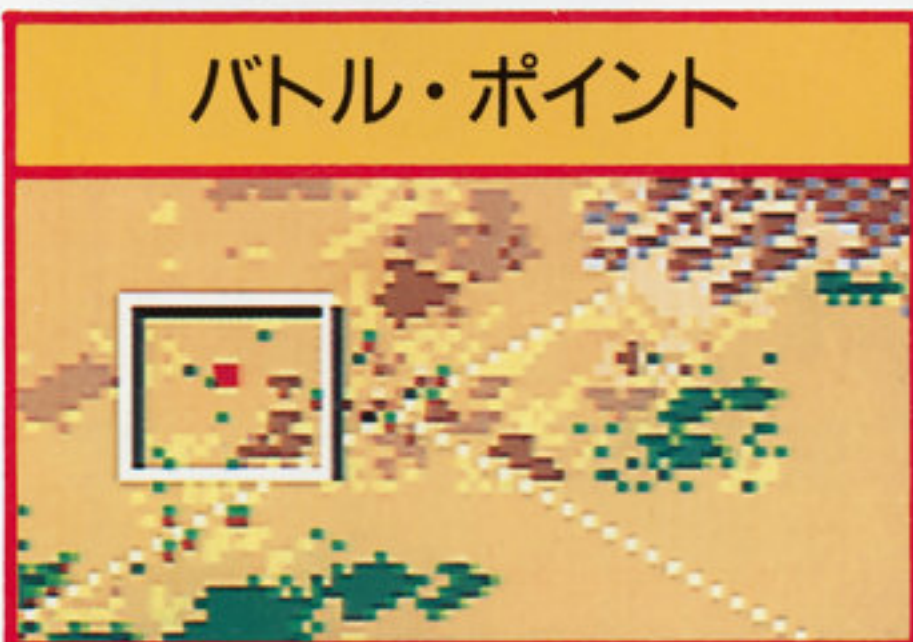
勲章だってもらえちゃう

敵戦車の撃破数が、ある一定値に達すると、その功績を評価され、栄誉ある鉄十字章がもらえる。果たしてキミは、いくつの勲章がもらえるか!?

でも死んじゃ何にもならないっス

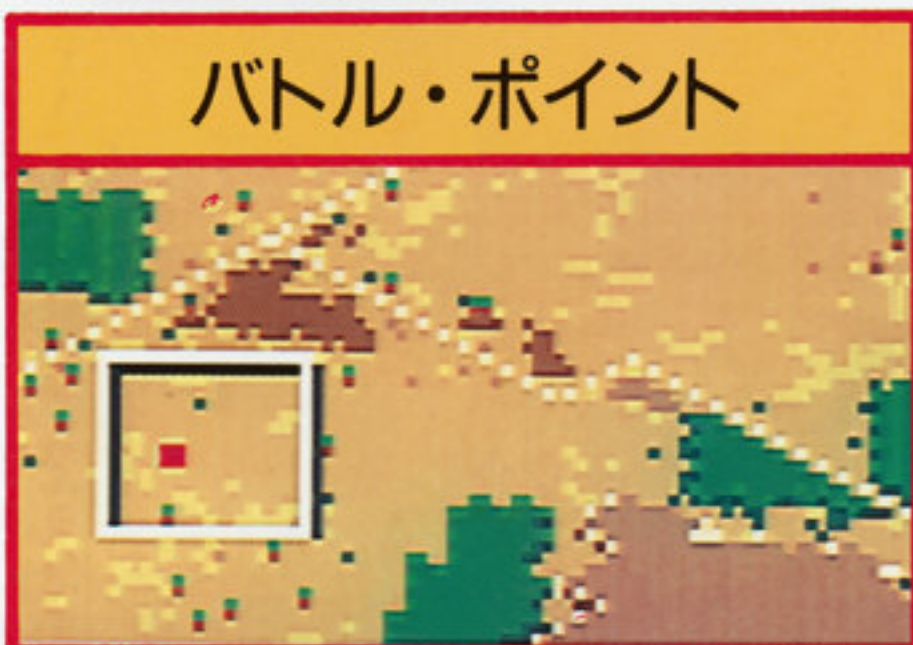
階級の昇格は、何も敵戦車を破壊した数だけで決まるとは限らない。場合によっては、敵戦車を破壊しなくても、一気に2階級も昇格できることもあるのだ。とはいっても、これは戦死した場合に限ってのこと。いわゆる2階級特進というやつだ。でも昇格はうれしいけど、死んじゃったら何にもならないよね。

キャンペーン・ミッションのシナリオ序盤を徹底攻略!

1939.9.1 ミッション名/ケース・ホワイト

バトル・ポイント

1番最初のミッションだけあって、比較的簡単なシナリオだ。注意する点は、ふたつの部隊を分散させずに、マップをナナメに横切る道路を、平行させて進軍させるということだけ。移動スピードは全速でオーケー。ただし、マップ中央に差しかかったら、敵の第1次の攻撃が始まるので中速に変えておこう。それと、敵からの先制攻撃を受けないように、スピードを変えた時点で策敵を始めよう。

この陣形なら、敵の攻撃にすぐに反応できるし、攻撃力に厚みがでるぞ。

1939.9.10 ミッション名/ズブラ包囲戦

バトル・ポイント

このミッションで注意すべき点は、前作戦と違って2つの部隊をできるだけ離して進軍させるということだ。なぜならば、このマップでは敵が挟み討ちを仕掛けてくるからだ。でも部隊を2つに分けて進軍させれば、相手の作戦の裏をかくことになり、逆に敵の部隊を挟み討ちできる。ちなみにマップの進み方は道路に沿ってよりも、マップの右下に突っ込む形で進んだ方が敵を見つけやすいぞ。

一部隊を先行させれば、ご覧のように敵を挟み討ちにすることができる。

1940.5.11 ミッション名/ケース・イエロー

バトル・ポイント

部隊配置地点のすぐ前方に掛かった橋の渡り方が、作戦の成否を決定するだろう。橋は戦車が1台ずつしか通れないうえに、橋を渡った地点に敵の戦車が待ち受けているのだ。ここを何も考えずに一気に渡ろうとすると、態勢が整わないうちに、敵の攻撃を受けて全滅してしまうぞ。とにかく橋を渡るときは、全部隊の隊列が乱れないように、一列に並んで渡るようにするのがポイントだ。

体育会系おまぬけ戦術

とにかく何も考えず、橋に近い戦車からドンドン橋を渡らせよう。

橋を渡ったところで、敵の対戦車砲と戦車の餌食になってしまう。

知性派おりこうさん戦術

知性派なら橋の手前に全戦車を集合させ、それから一気に橋を渡る。

兵力がまとまっているので、橋を渡ったらすぐに攻撃が開始できる。

メーカーさんからひとこと

お待ちかねの「騎士伝説」は発売が少し延びたものの、ようやくマスターアップにこぎつけました。自分自身がゲーム中で戦車に搭乗し、戦場を戦い抜く。ウォーＳＬＧが好きな人なら、満足してもらえると思います。どうぞお楽しみに!

太閤立志伝

若き日の秀吉を描く出世シミュレーションゲーム

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

●光栄
●5月28日発売予定
●11,800円
●SLG
●10M+B・1

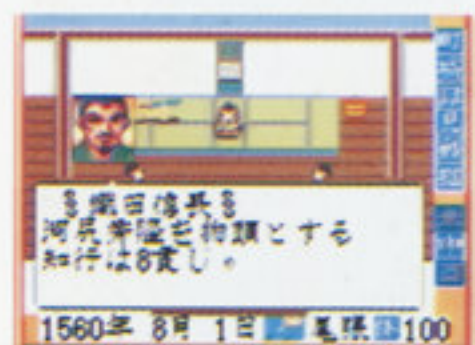
評定は自分を売り込むチャンスだ!!

評定は、大きく分けて4つの段階に構成されている。最初に昇格人事が発表される人事通達がなされる。次に敵対する国に対して、どういった戦略で臨むかを決定する戦評定に移る。そして、戦評定で織田家の軍事戦略が決定され、それを受けて軍事通達が発令されるわけだ。最後には、内政通達がなされるが、ゲームの最初のうちは、内政の仕事をせっせとこなして身分を上げるのがいいだろう。

評定の流れ

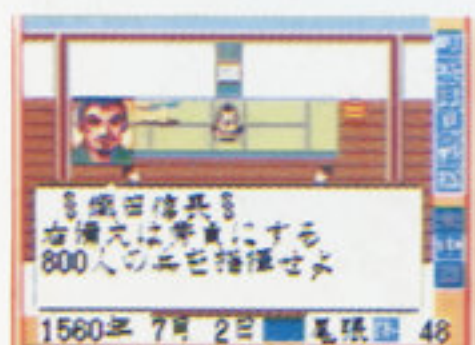
一 人事通達
▼
二 戦評定
▼
三 軍事通達
▼
四 内政通達

一 人事通達
功績により昇格が決まる

殿から与えられた仕事をこなして、殿の信頼度がある程度まで上がると、昇格が言い渡される。昇格して身分が上がると、まわりの者の対応も変わってくるし、難しい仕事も任されるようになる。どんな仕事が来てもこなせるよう、常に修業に務めて早めに能力を上げておくと、後で苦労しなくてすむぞ。

二 戦評定
軍事戦略が決定される

戦評定では敵対する大名に対してどういった戦略を取るかを決定する。藤吉郎にも意見具申の機会が与えられるが、せっかくの機会に沈黙していては何にもならないので、積極的に意見具申しよう。意見は「城攻め」「脅迫」「調略」「和睦」の4つの中から選べるぞ。殿に取り上げられれば、ポイントを稼げるぞ。

三 軍事通達
軍事命令が発せられる

戦評定での決定にしたがって、軍事通達が発令される。城攻めなどの軍事通達においては、殿の命令に口をはさむことは許されないので、殿の命令がくるのを待つしかない。軍事能力が高くないと、軍事任務を任される可能性は低い。また調略や和睦などは外交などの能力が高くないと任せてもらえないぞ。

四 内政通達
内政命令が発せられる

最後に内政に関する仕事の割り振りが決められる。殿が仕事を発表するたびに、その仕事に志願するチャンスが与えられる。最初のうちは、米売りで信頼度を稼ぎながら能力を上げ、徐々に難しい仕事に志願しよう。

城攻め	脅迫
文字どおり、敵の城を攻めたてて落城させること。軍事能力が高くないと、成果をあげることは難しい。	敵対する大名に使者を送り、戦わずして大名を降伏させること。外交能力が高くても、達成はかなり難しい。

調略	和睦
敵対する大名の配下の武将を説得して、味方に寝返らせること。漢書を手に入れて調略の能力を上げておくといいぞ。	敵対する大名に使者を送って、その大名と同盟を結ぶこと。外交能力が高くても、達成はかなり難しい。

鉄砲購入	馬購入
2カ月以内に鉄砲をできるだけ多く買ってくる任務。鍛冶屋に直接発注するのがベスト。	2カ月以内に予算内で馬を買いそろえてくる任務。馬屋を怒らせると、馬を売ってくれなくなるぞ。

農地開墾	城構築
1カ月以内に農地を開墾して石高を上げる任務。法外な褒賞金を出すと大幅に期間を短縮できる。	一定期間内に城の構築をする任務。城構築の能力が高いと短期間で任務を達成できる。

米売り	敵情偵察	朝廷工作
余った兵糧を米屋に売って、金に替える任務。はじめのうちはこの任務が主な仕事になる。	敵地に潜入して敵の情報をつかんでくる任務。剣術の能力を上げておかないと命が危ない。	京の貴族とコネを作り、朝廷に働きかけて、官位を獲得する任務。地位がよほど高くないと無理。

各地の商人たちとつき合おう

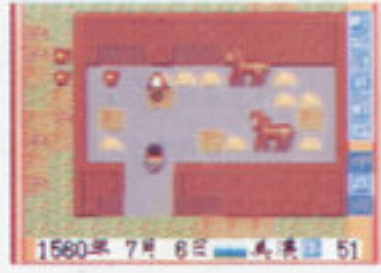
内政任務の達成には、各地の商人たちとつき合うことが不可欠だ。どの町にどんな店があるかをつかんで、任務に応じて一番有利に商談できる商人をつかんでおこう。

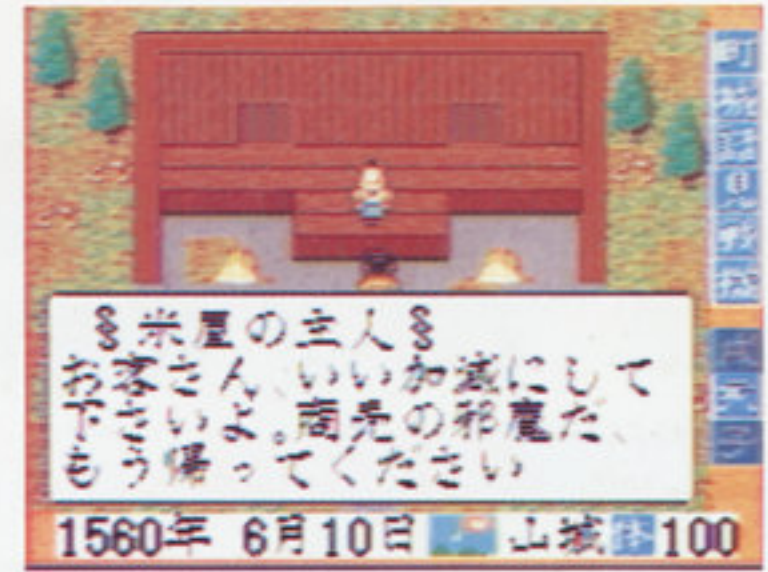
こうしておけば、任務の達成がかなり楽になるぞ。また商人のところで修業も積むことができるぞ。

§米屋の主人§
お客さん、いいかげんにして下さいよ。商売の邪魔だ。もう帰ってください
1560年 6月10日 山城 100

しつこく値切って商人を怒らせてしまうと、今後の任務に支障をきたすぞ。

米屋

米売りの任務にお世話になる。最高1018貫で売ることができるが、926貫以上の値がつけばまあまあ上等だ。

馬屋

馬屋は特にプライドが高く、しつこく値切って怒らせてしまうと馬を売ってくれなくなるぞ。下働きをすると馬の扱いを修得できる。

鍛冶屋

鉄砲を作ってくれる所で納品には日数がかかる。下働きをすると鉄砲の扱いを修得できる。ニセ鍛冶屋があるので注意しよう。

宿屋

下働きなどで消耗した体力を一定量回復できる。また、炉端に行くと諸国の情報を聞くことができる。

茶店

一杯酒を飲むことができる。娘と話をすると、その地方の大名情報を聞ける。客に酒をおごると諸国の情報も聞ける。

医者

下働きなどで消耗した体力を一晩で回復させてくれる。ただし治療費が高いので、急がないなら宿屋に行ったほうが経済的。

近畿周辺マップ

稲葉山

織田家の本拠地に一番近い町で、斎藤家のおひざ元。米売りや馬の修業を積むのに最適の町だ。

安土

この町には鍛冶屋があって、鉄砲を手に入れられる。鉄砲ができあがる間に、下働きをして、鉄砲の修業を積むこともできる。

京

朝廷があり、この当時の文化の中心地。取り巻きの貴族が多数住んでいる。物価は高く、買い物にはあまり向かない。

難波

この町には豪商が店を構えていて、美術品や武器を売っている。鉄砲も売っているが、値段が高い。

堺

この当時、最大の貿易港がここ。豪商の店では漢書や和書、武器などを置いている。また、外国の商人も店を開いているぞ。

大和

かつての平城京の都。絵師や茶人などが住んでいて、茶道や芸術の能力を磨ける。またここの鍛冶屋は怪しいぞ。

メーカーさんからひとこと

今回は2冊の本をご紹介しましょう。まずは『豊臣秀吉　乱世の魔術師』。秀吉の行動を分析し、そのカリスマ性を追求します。そして『太閤立志伝　黄金タイムス』。秀吉のたどった歴史をパロディ風に紹介します。興味のある方は、光栄までお問い合わせください。

ガンスター ヒーローズ

スリル スピード 爽快感の三拍子！

完成度ゲージ 80% 2人同時プレイあり

- セガ
- 9月発売予定
- 価格未定
- ACT
- 8M

つわもの揃いの新制作集団「トレジャー」に注目！

5月号で第一報をお伝えした、「ガンスターヒーローズ」。このゲームの開発元「トレジャー」のスタッフの多くは、かつてコナミにおいて多くの名作を手掛けていたというだけに、作品の仕上がりはかなりのものだ。各ステージを通じて切れ目なく展開される撃ちまくり感、そして盛り沢山のボス群などなどアーケードゲームのような豪華さにはただただ驚かされるばかり。特に中ボスの種類は豊富で、どうやって8メガに収めるのかと思うほど、たくさんの個性的なものが登場するぞ。さらに、それぞれのボス（中ボスも含めて）に、見るものを驚愕させる演出が結集されており、スタッフの技術力と遊び心のほどを見せつけてくれる。動いているところを見ないと実感できないかもしれないが、あらゆる意味で「すごい」ゲームといえるだろう。

これまで友達にメガドライブを勧めても「面白いゲームがないからなぁ」などと敬遠された経験のあるユーザーは、このゲームが発売されたら見せびらかしてやろう。なぜなら、「シルフィード」がMEGA-CDを買わせるソフトならば、これはメガドラ本体を買わせるほどのソフトなのだから。さて、先月は特報ラッシュのために詳報を掲載できなかったけど、今回はビシビシやっていくぜ！

ザコが放物線を描いて落下していくなど細部も凝りまくっている。爆発パターンも従来のメガドラ作品より豊富だ。

多関節を駆使したボスも魅力的。なめらかなうえに、すごく動きが自然なのだ。

レッド

持ち前のパワーのみで悪に立ち向かう、正義に燃える熱血漢。片腕で銃を撃ちまくりつつ、爆炎の中を走りぬける勇気の持ち主だ。ただし、性格的には落ち着いて獲物を狙い撃ちするのが苦手だったりする。

ブルー

正義とか悪など、そんなものには価値観を感じず、自分の信じる道を爆進する。一見かっこいいようだが単にワガママなだけかも！？ 銃の扱いにもこだわりを持ち、両手でしっかりホールドしてから敵を確実に撃つ。

①ジョンのマシンガンSS フォースの強力バージョン。弾丸の大きさと威力がフォース単体のときよりもアップしている。別名スガナミスピリッツ。	⑥ハラキリレーザー ファイヤーよりライトニングの性質が強い。これのネーミングは……。いずれトレジャーマンが解説してくれるはず？
②レーザー100 フォースとレーザーが合体した武器。この武器の名称のルーツは……。きっとみんなの想像どおりでしょう。	⑦シャチョーレーザー ライトニングのレーザーが敵をホーミング。一瞬で敵に当たるので楽だが、弾切れしやすい。ボス戦では効果絶大。
③バクレツファイヤー 何かに当たるか、ボタンを離した時点で弾丸が炸裂する。頼もしいけど、単発なのがちょっと痛い。	⑧死ね死ねファイヤー まさに火炎放射機。振り回せばザコを寄せつけないぞ。でも、やっぱり射程距離は短いので接近戦向け。
④バカホーミング フォースとチェイサーが合体した武器。フォースの弾丸が敵をホーミングする。速射するので弾切れしにくいのが利点。	⑨ロンリーソウルファイヤー 火の玉を方向キーで誘導できるとんでもない武器。火の玉をホバリングさせてボスの弱点に集中砲火すると気持ちいい。
⑤暴れん坊レーザー 8方向レーザーなので死角ができるが、振り回すように撃てば周囲の敵を楽に片づけられる。	⑩マキビシ弾 チェイサー単体のときより性能がアップ。同時に複数の敵をホーミングしてくれる。狙い撃ちが苦手なアナタに。

武器合体システムが斬新！

	フォース	ライトニング	ファイヤー	チェイサー
基本4パターン	速射性に優れたオーソドックスなマシンガン。	敵を貫通するレーザー。オールマイティーに使える。	ボタンを押しっぱなしで火炎を放射。射程距離が短い。	標的を自動的に追尾。他の武器と組み合わせて使おう。
フォース	①	②	③	④
ライトニング		⑤	⑥	⑦
ファイヤー			⑧	⑨
チェイサー				⑩

武器の種類はなんと14もある！

レッドとブルーの銃は、敵を倒して入手する武器アイテムの組み合わせで攻撃方法が変わる。4種類の武器アイテムは同時に2つまで持つことができ、状況に応じて単体か合体させた状態を選択することも可能だ。たとえばフォースとライトニングを持っている場合は、フォースでの攻撃、ライトニングでの攻撃、レーザー100（2つを組み合わせた武器）と、3種類を使い分けられるということ。

画面じゅうを覆いつくす敵の数々 ステージ1から飛ばしていくぜ！

　このゲームは、最初のステージから忙しいくらいザコが出まくるので、こちらも通常の攻撃だけでなく、パンチ、投げ、スライディング、三角飛び、ジャンプキック、ぶら下がりなどを駆使（くし）して、本気でプレイせねばならない。ハッキリ言って難易度は高めだけど、このへんのプレイ感覚とノリは、アーケードゲームに匹敵（ひってき）するものを持っているぞ！

戦闘開始！

ステージ1では帝国軍に襲われている集落を救うのだ。左上の家から、小さな人がいぶり出されているのがわかるかな？

大迫力の爆発パターンを見よ

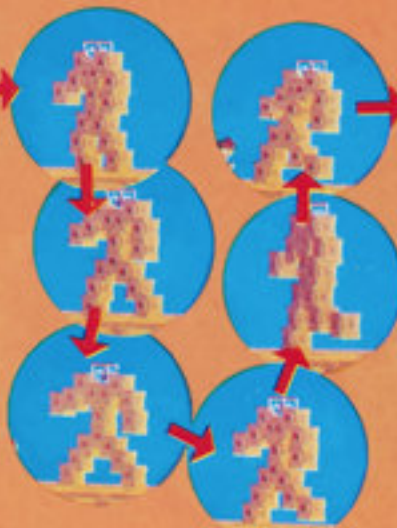
「戦場の狼II」以上に撃ちまくり、破壊しまくり、爆発しまくりのゲーム性が快感！

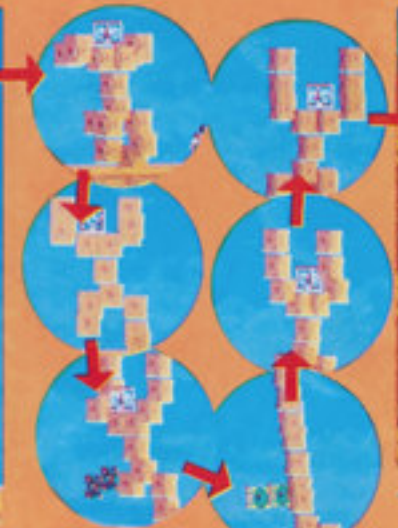
パパイヤダンスが揺れまくる～

中ボスその1。先端を撃つとボインと揺れるのがなんかイイ。別名ちんちん花」。

登った先には…

集落を過ぎるとピラミッドに兵士が。飛んでいく敵を追いかけて登れ！

中ボス・ブラボーマン！

グリグリと歩いて踊って飛ぶヤツ。恐ろしいほど動くぞ。

すべ～るすべる～

下りはあっという間に進む。足が摩擦熱で溶けそうなくらいのスピード感だ。

この手はなんだ？

ピラミッドを下りた先は木々の茂る地帯に。巣からハチがブワッと襲いかかる！

木の向こうから

今度は木の向こうから巨大なロボットが飛び出してきた！　さっきの手はコイツか！

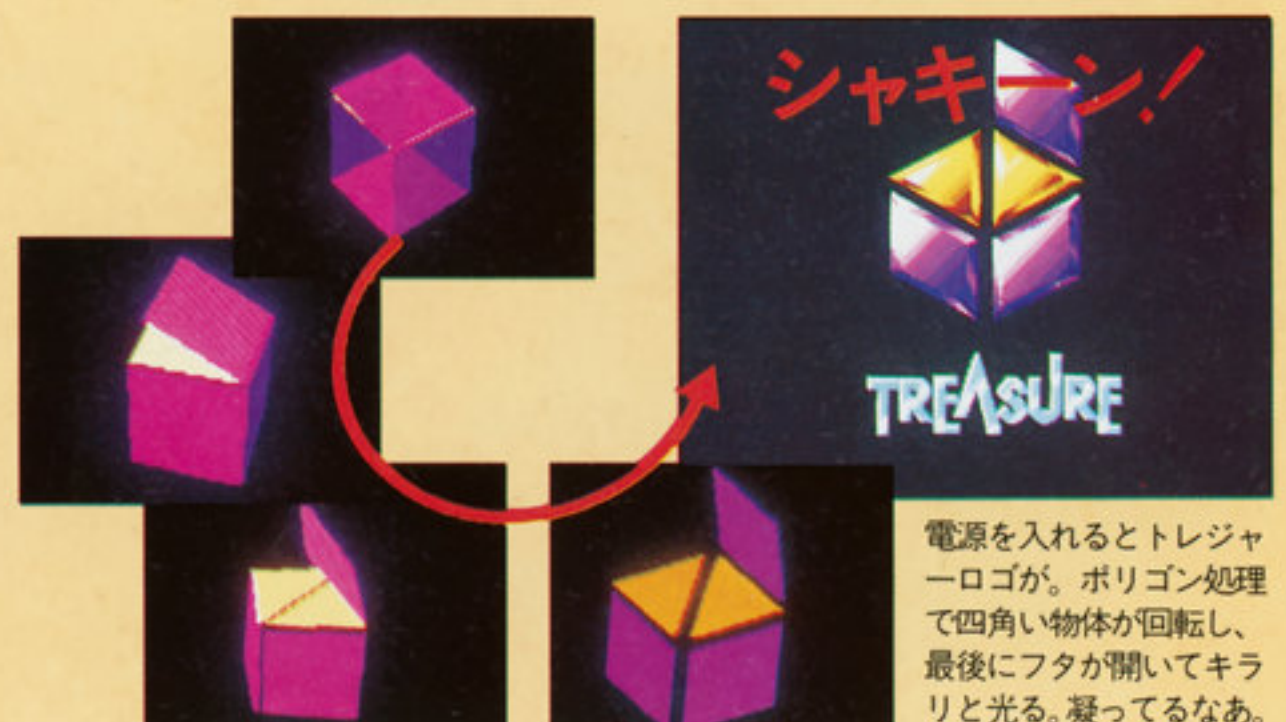
ピンキーローダー参上！

帝国軍幹部のピンクフロイドが、カインとコタローを従えて、女王様のごとく登場！

トレジャーはまさにメガドラの宝

　超新星のごとく現れたトレジャーの第1作目「ガンスター　ヒーローズ」は、セガから販売される。だからといって、トレジャーは決してセガの下請け会社などではなく、その実力から、強力な開発陣としてセガに認められているのだ。つまり、ソニックなど一連の関連メーカーのような位置づけにあるってこと。それはソフト起動時にトレジャーロゴが堂々と出ることからも、セガが寄せる期待の高さがうかがえるよね。もちろん「ガンスター」はその期待に応える傑（けっ）作（さく）。まさに、名のとおりトレジャーはメガドラの「宝」だ。

シャキーン！

TREASURE

電源を入れるとトレジャーロゴが。ポリゴン処理で四角い物体が回転し、最後にフタが開いてキラリと光る。凝ってるなあ。

かつてないスピード感！坑道を疾駆せよ！

グレイ

特殊な能力をもつ石をすべて奪おうと企てている、帝国軍のボス。配下としてピンクフロイド、グリーン、G-オレンジ、ブラックの4人の幹部を従えている。

このステージを一言で表現するなら「スピード感」につきる。薄闇の中を乗り物に乗って疾走しながら、列車内の兵士と戦ったり、ときには垂直な縦穴を降りたりと、どんなときでも高速スクロールしているのが気持ちいいのだ。でも、やっぱり最大の見せ場はボスのセブンフォースだ!!

グリーン

帝国軍の幹部の一人。ステージ2で変幻自在の愛機のセブンフォースとともに登場し、レッドとブルーの前に立ちふさがる。渋めの仇役といったところか。

突入！

まずは地下へ突入。ここの背景はこのときしか拝めぬ貴重なもの。目に焼きつけておけよ！

振り落とされるな

ここでは天井に張り付いての攻撃も可能だ。

眠るなぁ〜

この忙しいときに列車内では兵士が熟睡中。

極悪！スマッシュ大作戦

味方をポイポイ投げる、とんでもない男。列車のそばを必死に走っている兵士があわれ……。

セブンフォースの流麗なトランスフォォォム！

グリーンの愛機が次々と7種類の形態になるシーンは圧巻としかいいようがない。しかもすべてが同じパーツで構成されているのがすごい！

TAILS FORCE

蛇の形態。ウネウネと、とてつもない回転キック(？)をする。

CRAB FORCE

カニの形態。ブロックを大小おりまぜて放ってくる。写真じゃわからないけど体のうごめきが不気味。

EAGLE FORCE

鷹の形態。人を小馬鹿にしたようなダンシングが見ものだ。

SOLDIER FORCE

最初は必ずこれに変形する。伸びるパンチやブーメラン、はたまたスライディング攻撃までしてくるぞ。

TIGER FORCE

虎の形態。走る姿の美しさには、思わず見とれてしまうだろう。

URCHIN FORCE

目にも止まらぬ高速回転（本当に速い）が驚異的。もしかしてメカソ○ック？

BLASTER FORCE

拳銃の形態。12発撃ち終わると弾倉を交換するという、恐ろしいまでの芸の細かさに脱帽！

新制作集団「トレジャー」の目を見はる実績

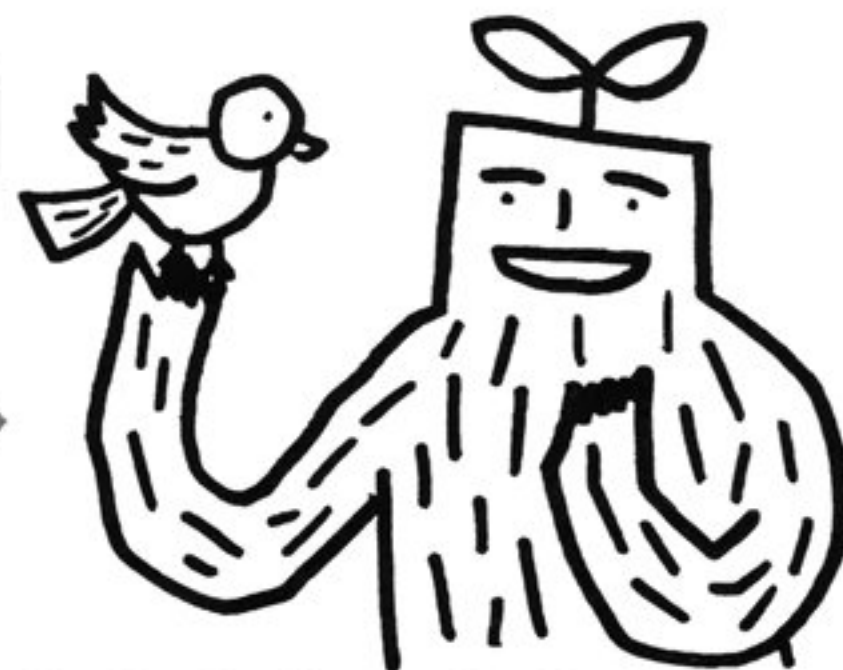
トレジャーのスタッフの素顔(？)は本誌の新連載『TREASURE FACTORY』でも少しずつ明らかになっていくと思うけど、とりあえず、これまで彼らが携わってきた作品の一部を紹介しよう。まずアーケードゲームでは「クォース」や「バッキーオヘア」。スーファミでは「悪魔城ドラキュラ」や「魂斗羅スピリッツ」、そして「アクスレイ」。ゲームボーイの「タイニートゥーン」や「ドラキュラ伝説」などなど。さらにはファミコン作品も数多く制作していた。それぞれが培った経験がこの「ガンスター ヒーローズ」に結集されていると考えれば、そのすごさがわかってもらえるだろう。

ちなみに「ガンスター」のメインプログラマーは、2人でこの「魂斗羅スピリッツ」を作りあげた。

開発者さんからひとこと

68000はいい。65816よりずっといい。コマンドは明解だし、スピードも速い。乗算時にNOPをかます必要もない。メガドラはなんて素晴らしいんだ。こんなCPUが載っているなんて。あっ!! 宇宙人が来た!! 逃げろ。さらわれるぞ。終わり。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

連休が明けて急に気分が滅入ってしまった……そんな症状が出た方はこのコーナーをお楽しみください。おっと、元気いっぱいの方にもお勧めしますよ。

今月の論

32bitマシンはまだいらない!?

なにかと噂の絶えない32ビットマシン。メガドラユーザーは心中穏やかでなさそうです。

●必要だと思います。メーカーさんの技術も向上し、そろそろ現行ハードの限界が見えてきたのではないでしょうか。今のメガドラには移植できない、あるいは作れないというゲームも出てきたからだと思います。3DOに注目が集まっているのもそのためです。それにメガドラは5年も前のハードで、事あるごとに色数の少なさなどを指摘(してき)され、苦い思いをしているユーザーも多いと思います。ただ本当に出すのなら、性能はピカイチながらソフトの少なさで苦戦したメガドラの二の舞だけはいけません。

（滋賀県・MD狂介・16歳）

●今すぐにでも出すべき。それはセガが32ビット機では任天堂に勝つと言っているからです。メガドラは家庭用で先陣を切って16ビットを採用したのだから、次も最初にやるべきでしょう。

（愛知県・長幅高志・20歳）

●結果はどうあれ、早いということは重要である。先に出したメーカーは、いろいろと失敗を繰り返しながらも、後発のメーカーが出す頃までには性能を使いきったソフトが出せるようになる。いくらスペックがいいハードを作ってもソフト開発が後手にまわるようでは負けなのです。

（愛知県・林英伸・17歳）

●パソコンはすでに32ビット時代に入っているのだから、いつかはセガも32ビットマシンを出さなければならないだろう。しかし現在、そのマシンに見合ったソフトを開発できるソフトハウスがあるだろうか。MD＋MEGA-CDの能力を生かしきったソフトさえ少ないというのに。だがゲームだけではなくインタラクティブなマルチメディアを目指すのであれば、ニューマシンを出す価値は十分にある。

（愛知県・RISC・19歳）

●少なくともここ1年は必要ないと思います。今のメガドラには不満点が多いことは事実ですし、32ビット化されればそれらの不満はかなり解消されるでしょう。しかしそのメリットに比べても私たちユーザーへのデメリットは多すぎます。発売から5年目を迎え、累積台数やサードパーティーのソフト数も多くなったこの時期に、すべてを切り捨て、ゼロからスタートするのは並大抵のことではないはずです。また、テレビ自体がハイビジョンに移りつつある現状を考えても早計な気がします。

（埼玉県・石田憲五・20歳）

●メガドラが不調だから、ハードがソフトの限界に達しているから一刻も早く出してほしいという声も聞かれるが、焦(あせ)っても良い結果は生まれない。新型はセガにとって切り札であり、新しい顔になるわけだから中途半端な形でだけは出してほしくない。ソフトの質・量、サードパーティー、流通、宣伝、もちろんデザインや性能、価格も完璧に整えてから発売に踏(ふ)み切ってほしいのです。以前誌上にあったように「今がんばれないものが次にがんばれるか？」ということです。32ビット機を逃げ場にせず、メガドライブを盛り上げ、その勢いを一気に新型機に持っていくような戦略がほしいです。

（大阪府・森川俊昭・16歳）

●MEGA-CDももてあましているのにとんでもない！ だが時代が求めるなら現行機と互換性のある安価なタイプを1年後くらいに出す。またマルチメディアマシンを考えるのならば、高価でもいいから、できるかぎり多数のハードメーカーと統一規格を作り、3年後くらいに実現してほしい。でもやはり、今あるハードで最高のソフトを出すことに力を入れてほしい。

（東京都・上西紀浩・30歳）

●セガのハイスペックマシンについては賛成です。SFCのCD-ROM、3DOなど新機種が続々出てくる中で、メガドラの機能では力不足なのは明らかでしょう。しかし、これまでのソフトがまったく使えないハードを出すというなら反対です。今の状況でそれをすれば、メガドラも、新ハードも中途半端になりセガの勢いは落ちてしまうでしょう。そのためにも新型は、次世代にも対応した、MDの上位互換というのが良いのではないでしょうか。実現は難しいかもしれませんが、これこそユーザーの求める最良のマシンだと思うのです。

（千葉県・姫井大輔・17歳）

8月号のテーマ

流行語の1つも生まれないかな

セガのCM、私ならこうするです。

──アンケート結果からも、読者の多くが32ビットマシンに大きな感心を持っていたので、無敵の新型ハードを待ち望んでいるのかと予想されたけど、ほとんどの意見は、ここ1～2年は要らないというもの。また出すとしても、必ずこれまでのソフトが使える上位互換機にしてほしいという声が多かった。シェア奪回はメガドライブでやるべきという考えにもうなずけるものがあるよね。

USER'S VOICE

ギョーカイに！ゲームに！ いいたい放題

●首を長～くして待っていた「ストリートファイターIIダッシュ」の移植がカプコンの参入とともに決定。ＭＤでストIIをやるぞとずっと思っていたので、まさに大ニュース。「このやろー！　セガも頑張り始めてくれたな」とうれしくなった。これを機会に市場が盛り上がれば、他のサードパーティーもやる気が漲ってくるはず。これは期待せずにはいられない。苦しい時期もセガについてきてくれたメーカーの方々、MDユーザーはあなた達の味方です。頑張ってください。

（東京都・土谷政史・28歳）

●先日、中古ショップでナムコの「スプラッターハウスPART2」に目が止まり、購入してみました。家に帰り早速プレイ。「メガトラックス」を買ったときには、ナムコふざけるな！　と思いましたが、今は違います。読者レースではあまり高得点ではありませんが、僕は10点をあげたいです。かつて「大魔界村」をやっていた頃の感動をスプラッター２は思い出させてくれました。難易度のバランスも絶妙ですし、ナムコは久々にハラハラさせてくれました。とにかく最高！

（京都府・エクストリーム・17歳）

●やっと「ニンジャウォーリアーズ」が発売されましたが、これにはゲームセンターでやり込んでいた人もきっと大満足でしょう。とにかくやればやるほど当時の感覚が戻り、興奮がよみがえる。まさにタイトー久々の一撃といったところだと思う。アレンジバージョンも、すべてがうまくいっている。おまけ的なズンタタモードも取り込み画像や演出の仕方がみごとで、一見の価値アリ。まあ、誉めちぎってしまったが、タイトーはムラッ気たっぷりのメーカーなので(失礼)、これからも気を抜かずこのレベルの作品をコンスタントに出して行ってほしい。もちろん「ナイトストライカー」も期待してるぞ!!

（大阪府・ナンキンムシ・21歳）

――新規参入の大手メーカーに触発されたかのごとく、古参大手の奮起が目立つよね。なんともうれしい限りですがこんな意見も……。

●最近、セガに対して市場を盛り上げるような努力を！　という意見をよく見かける。確かにハードメーカーとしてセガの果たすべき責任は大きいと思うし、それを否定はしない。しかし文句を言っているユーザー自身はどうなのだろうか。わたしはユーザーにも多少の責任があると思う。メーカーは市場を活性化させるようなソフトを出し、ユーザーは新品を買う。そりゃ中古で買えば安く手に入れることはできるが、何本売れようともメーカーには１円も入らない。ユーザーは面白いソフトをプレイする権利がある反面、できる限り新品で買う義務があると思うがどうだろうか。

（埼玉県・とさのまの野望・20歳）

●４月号でメガドラユーザーの異常なライバル意識を指摘したNGSさん、そのとおりですよ。悪いですか？　MDにこだわって。だってムカつくじゃないですか。他の機種を持ってるヤツはMDをカス扱い。くっくやしい。

（岐阜県・ぷよ²・16歳）

――なんか友達に恵まれてないようでかわいそうだなあ。

●ゲームギアのイメージキャラクターは高橋由美子さんなのだが、メガドラ本体のほうにはぜひとんねるずを起用してほしい。彼らが契約している商品は２人の番組にさりげなく登場したりすることがあるので、ユーザー増加に貢献することは間違いナシだ。さらに歌もうまいのだから、MEGA-CDソフトの主題歌などを歌ってもらうといいと思う。まああれだけのタレントになると契約も大変だろうけど、業績好調のセガさんならどうにかなるはず。それにしてもギャラはいくらになるだろう。SG-1000の時の数百倍はするだろうな。

（新潟県・牛山・17歳）

●「ベアナックルII」の人気はCMの効果も手伝ったのではないだろうか。あのテレビコマーシャルにはシビレた。その理由はブレイズ役の……もとい、あの「世直しゲンコツアクション！」というコピーだ。セガ久々の名作ではないだろうか。

それに較べて「ぷよぷよ」のCM

いらすと

岐阜県・みつはし

愛媛県・YUるーしぇ(19)

山口県・GAME(21)

神奈川県・まっきぃ～(17)

東京都・北岡浩一(17)

●これまで操作性が悪いために評価が低かったソフトを、今一度ファイティングパッド６Ｂでプレイし直してみると、新たな面白さが発見できます。中にはやっぱりどうしようもないソフトもあるけど…。（京都府・MD推進委員会・22歳）――コレクターのみなさんにはぜひ再評価レビューをしてもらいたいなあ。●メサイヤさん「超兄貴」をMEGA-CDに移植してほしい。ソノ手の人もMEGA-CDを

はあまりにも普通すぎる。僕ならば発売後のバージョンは「各地で中毒者激増中」などと入れるだろうが、とにかくニヤリとさせるくらいのものを作ってほしい。

そう言えばマークIII最盛期のセガCMはすごかったなあ。

（福島県・サザエ酸・18歳）

——メガドラ２のCMはなかなかイイよね。みんなの意見、８月号の論で募集するよ。

●４月号の山田さん、２人同時プレイの３Ｄ分割画面RPGは、PCエンジンですが数年前に発売されていました。タイトルは「ダブル・ダンジョン」、メーカーはあのメサイヤでした。でもこのソフトはハッキリ言って売れませんでした。パスワード制やシナリオ攻略型だったという問題点もあったのですが、それ以前にウリの同時プレイがそれほど面白くなかったのです。最初は目新しさもあって楽しめるのですが、複雑なダンジョンになるとプレイもアバウトになって、相手に宝を取られても「どーでもいいや」という感じになってしまうのです。それに協力して戦闘するかというと相方に頼りきる、というより盾にするようになって、ダラダラしたプレイになりがちでした。思うにＲＰＧで１画面の２人同時プレイというのは向かないのではないでしょうか。

（東京都・渡辺博之・21歳）

——通信だと楽しめるかもね。

MDで ファンタシースターがやりたい!!

●MkIII版をやったことのある自分としては、伝説化しているPSIを知ってもらうためにも、やはり当時のままで出してほしいと思う。もしもMDバージョンを出すならセガはこのタイトルが持つ重みを良く考えて、慎重（しんちょう）に移植してほしい。変なアレンジで全体の雰囲気が変わってしまうことを一番心配している。PSIは北斗の拳やスペハリと並んで、昔からのセガファンの誇りなんですから。

（茨城県・美歩鈴・20歳）

●当時、私はPSIのグラフィックやサウンドにすごく驚いたが、シナリオやバランスには少々不満が残った。ファミコンのDQはその逆で、絵よりもシナリオそのものが優れていたと思う。だから今度SFCでリメイクされても無理がないのだ。MD版が出た場合どうか。シナリオやバランスはハードの性能には比例しない。そこをよく考えないと、古参ユーザーのただの懐古（かいこ）趣味に終わってしまい、親切設計に慣れた今のユーザーには「この程度か」と思われてしまいかねない。でもあの曲はMEGA-CDの音でもう一度ぜひ聴きたいなあ。

（大分県・ターザン鈴木・19歳）

——メガドラ２はメガアダプタも使えなくなってしまった。新規ユーザーの想いは叶（かな）うだろうか？

ひとことfromびーぷる

アンケートハガキのひとこと欄、編集部では必ず目を通しています。みんなの近況など書いてください。面倒だけど、マークシートは協力してね。

◆２年前のBEメガを読んだら今の苦境なんて軽いものだと思った。でも意欲作は多かったなあ。

（茨木・ケイ・17）

◆６Ｂパッドは黒いぷよぷよに見えるのですが……。

（広島・ノリユキ・20）

◆久々にメガドラマンを見て目頭が熱くなってしまいました。

（栃木・ユウイチ・24）

◆みんな！「超兄貴」やりたいよな、もちろんMDで。そこでオレは考えた。メサイヤにはMEGA-CDで「超親父」を作ってもらおう、イェーイ……。

（大阪・コウタロウ・15）

◆ついにメガドラ＆MEGA-CDを買うことになったのだ。でも彼女と割り勘だぜ（涙）。（神奈川・ジン・19）

◆ソニックやテイルスの特集をやってくださいよ。おねがい。愛してるんです。やってくれないと死ぬぞ。化けるぞ。ゾンビ化するぞ。

（埼玉・ユミコ・15）

◆ソニックトランクスをはいていると、アレが早くなりそうで怖い……。

（埼玉・カズヒロ・19）

◆就職活動の影響で「行」を「御中」にしてみました。

（広島・カズヒロ・21）

◆２月号のP.37で矢野氏が踊っているのを見つけ、セガ・ファルコムのヤル気を感じた。

（千葉・ケイスケ・21）

◆杉本理恵さんにはぜひソダンをプレイしてもらいたい（悪趣味!?）。

（神奈川・タケヒコ・18）

◆友達が毎日ぷよりに来て、とうとう持ち主である私が連敗するようになってしまった。縁を切ってやる。

（宮城・タクミツ・17）

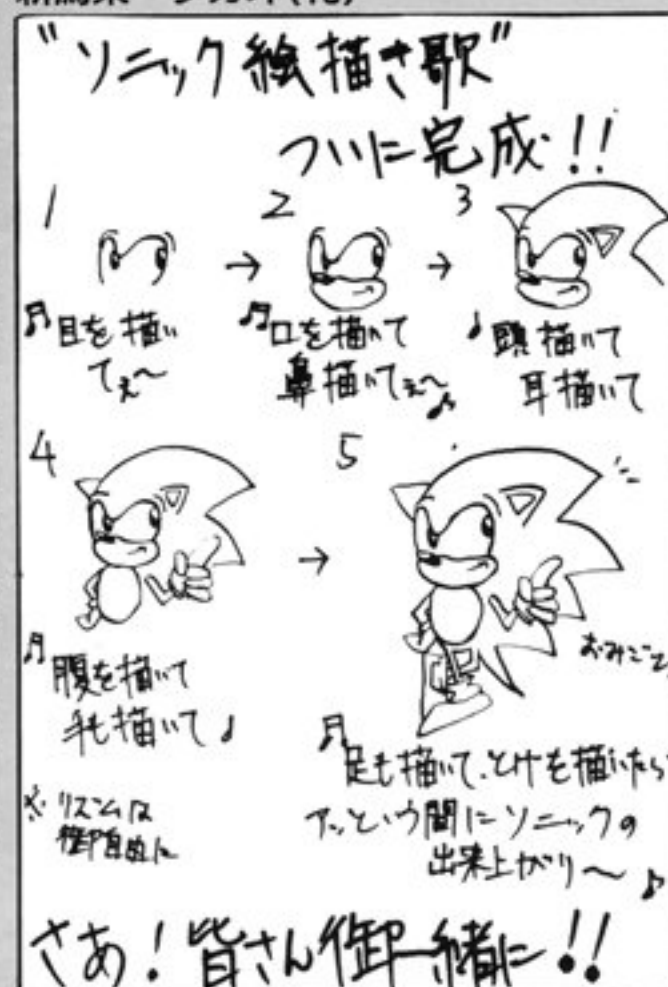
◆だから、MEGA-CDカラオケはどこで売ってるの？（福島・ヒロシ・21）

◆笠智衆の突然の死はショックでした。（京都・マサユキ・21）

◆子供がだんだんゲームが上手くなってきたので、夜中にこっそり練習しているのだが、なかなか上達しないぞ。（埼玉・カズユキ・31）

神奈川県・橋本なおや

青森県・はやせしょう(20)

新潟県・タカオ(18)

群馬県・風牙雷蔵(21)

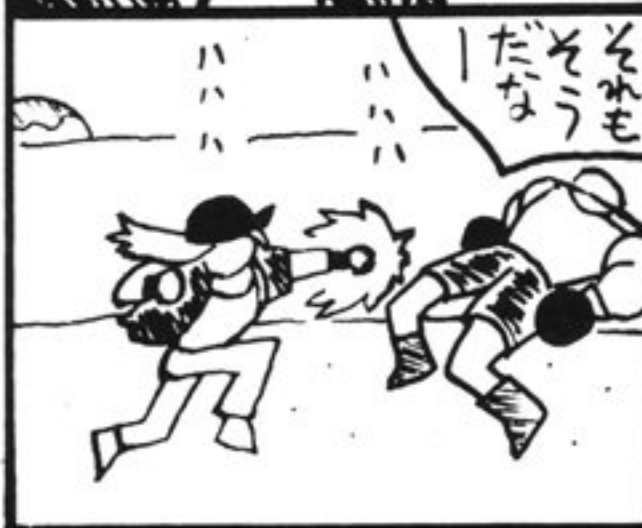
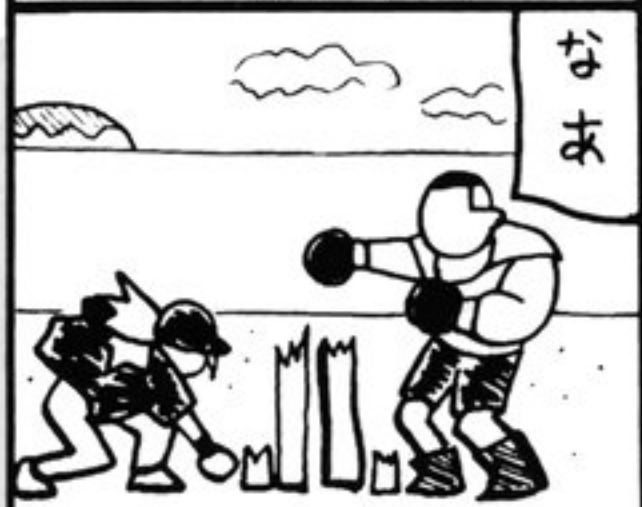
兵庫県・ZERO(16)

買ってくれるのでユーザーが増える事間違いナシでしょう。（滋賀県・ウルトラの乳・16歳）●高橋由美子ちゃんの『お願いダーリン』の番組中、男の子がなんとソニック２をやっていた。これで少しは人気が増すかも。でもなんで対戦のスペシャルステージの後にCASINO NIGHTゾーンが始まったんだろ。（長崎県・西原陽子・10歳）——こういうのがうれしいのもMDユーザーの特徴かな。

COME ON EVERYBODY びーぷるMEGAトーク

●大学卒業間近のウチの兄のアパートに、新聞勧誘のおじさんが来た。そして兄がことわると、おじさんは「何!? 四年間もことわり続けてきたのか! エライ!!」と誉めてくれた。

（千葉県・イェーイ高嶋・16歳）

●いきなりだけどクイズ。ドワーフとエルフとホビットが逆立ちをしました。プルプルしてるのはどれでしょう？ 答えはないしょ。

（東京都・もっくん・22歳）

――わかった、エルフでしょ？ だって（以下ないしょ）。

神奈川県長谷川耕一(18)

●「ゆみみ」のお話が何通り存在するか徹夜で計算したところ（アホかオレは）9,8043,6822,9791,1360通りとなりました。余談の最後の選択肢は「はい」にしても「いいえ」にしても話は変わりませんが、あえて分岐したこととして計算しました。現在午前4時30分……長い戦いだった……。

（静岡県・新間基雄・17歳）

●僕の町ではマークIIIのソフトをまだ売っている店がある。それだけでもおどろきなのに、しかも定価のまま。買うやつはいるのかあ。

（茨城県・田村英明・16歳）

●メガドライバーは私。

・SG-1000II以来のユーザーで、もちろんキーボードも持っている

・ヒゲオヤジを操作した事実をなんとかして抹消できないものかと悔んでいる

・Sファミ星人とシャトル原人には触れることすらない

・ネオジオ仮面にひかれる自分がイヤでしかたがない

すごいぞゲームギア

そうか、ゲームギアでプレイできたのか。これでやっと熱中できるゲームが……って、オイオイ！

群馬県・GGマリオ(17)

セガさんに表彰してもらいたいですね。

（山口県・四郎正満・19歳）

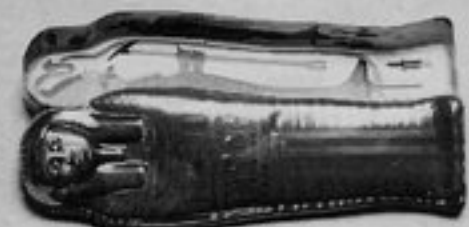
――最後の項目はゲームマニアの〝さが〟だな。あきらめよう。それにしても、早くもたくさんの反響が寄せられている。〝メガドライバー〟。カルチャーの一時代を築く日もそう遠くない!?

カルチャー独立宣言
キワめよ！メガドライバー
番外編：過激なり イギリスのメガドライバー

BEメガが提携しているイギリスのメガドラ専門誌「SEGA FORCE」を読んで驚くのは、読者イラストのネタに〝メガドラゲームのキャラクターが某ひげオヤジをいじめる〟というものが多いことだ。その一部を紹介するけど、日本のメガドライバーが見ても「これはあんまり……」と思うであろう内容のものばかり。お国柄の違いとはいえ、ここまで露骨に敵対意識を見せるのはあまり賛成しかねるね。メガドライバーたるもの、何事もクールかつスマートにいきたいな。

JUNKプレゼント

BEメガスタッフと読者の距離を縮めるJUNKプレゼントのコーナーがやってまいりました。今月のアイテムは、青いお顔がチャーミングなファラオの棺型カンペンケースです（提供者Giいち)。欲しい人はハガキに一番好きなエジプト王とその理由を書いて、このコーナーまで送ってくださいね。〆切は5月20日。当選者の発表は本誌8月号です。

それではお待ちかね、4月号プレゼントの当選者の発表です。低い競争率を見事勝ち抜いたのは、北海道の佐藤重慶さん、埼玉県の田尻渡さん、東京都の木川貴の御三方です。おめでとう。それぞれ希望の品を送りますんで、じきに届くと思ってくださいネ。

開いても呪いはないハズなので、そのへんは安心してネ。

有名対戦格闘ゲーム移植記念 対戦ゲームで学ぶ「なにか」

対戦格闘ゲームがうまくなるコツは、負けずぎらいな性格になることです。友だちと対戦して負けても、クヨクヨしたり自分の腕の未熟さを嘆いたりせず、「今度復讐してやる」こう思い続ければ、いつのまにか上達するもの。逆に考えれば、ゲームにのめりこめばのめりこむほど、自然と勝気な性格になっていく、というわけです。

反対に、闘争心に欠ける人がこういった類のゲームを中途半端にプレイすると、〝いい人さ〟にますます磨きがかかるおそれがあります。対戦格闘ゲームは、自分の性格に合ったつきあいかたを心がけましょうね。

シビアな世界から得るものは大きい、らしい。

――毎年この時期になると、学校や会社など、新しい環境になじめなくて悩んでいるといった手紙も増えてくるのですが、焦らず、急がず、気楽にやってみてくださいね。新しい環境といえば、BEメガ編集部、というよりソフトバンクがゴールデンウィーク中に引っ越しをしました。投稿ハガキやプレゼントのあてさきが変わっているから注意してね。さ～て、コンビニでも探しに行こうかな……。

隔月連載
メガドラ恥ずかシーン改め

あの素晴らシーンをもう一度

〝恥ずかシーン〟から〝素晴らシーン〟へ。まるで急にシリアス俳優路線に変更したお笑い芸人のようだけど、要は「もっと広い視野でゲームの愉快なところを見つけよー」って話なんです。どんなに読者レースの順位が凄いソフトだって、〝きらめく一瞬〟はあるハズ。それをみんなで探しあえば、ゲームというものをまた違った観点で見る事ができるんじゃないでしょーか。どないなもんでしょう？

素晴らシーンはこうして探せ

題材「ファンタシースターIII」／セガ

☆演出が素晴らシーン

パーティーは音楽隊でもあった!!

フィールド移動時の音楽、はじめのうちは単音でしょぼくれてるけど、仲間がひとりふたりと増えるごとに演奏パートも増え、最終的には厚みのある豪華サウンドに。仲間との出会いが、ストーリー以外の面での感動を生んだっス。

結婚がストーリーの転機とは!!

ドラゴンなんとかのフローラやビアンカがどうとか言ってるけど、結婚相手選択イベントを採用したのはこっちが先だ。しかも2回ぶんもできちゃう。これがその後の展開やエンディングに影響するんだから、まさに〝歴史は夜作られる〟ですな。

☆敵モンスターが素晴らシーン

ゲーム界のアート革命だ!!

RPGの敵キャラの外見って、どのゲームも似たり寄ったりでしょ。ところが「PSIII」は違った。最初はかわいいヒヨコなんかで油断させといて、展開が進むにつれて巨大岩石顔だの頭になんか乗せている筋肉男だのサイバーな板きれだのを登場させていくあたりがスゴイ。しかもデザインのバランスが統一されていないときてる。構図がバラバラな敵がいっぺんに登場した時は軽いめまいを覚えたね。アニメーションも予想外の部分が動いたりして、ハラハラものだぜ。

デザインが

ふつうじゃない

☆セリフが素晴らシーン

『おたわむれを』

お金を持ってない状態で買い物しようとすると、どの店員も「おかねがたりません」と冷たく言い放つ。ボクは王子様だというのに失礼な！　ところが宿屋のお姉ちゃんだけはちゃんとわかってる。そう、ボクは貧しいんじゃなくて、オチャメなのね。

じゃ、だいたいわかったよね？

とまあこんな感じで、グラフィックや音楽といった要素にこだわらず「こりゃなんだかすごかったよな」というゲームの部分を解説とともにドシドシ送ってください。ただ素晴らしいと絶賛するだけでなく、そのものから得られる感覚や教訓を添えてくれると嬉しいです。さあ、押し入れで眠るゲームをもう一度総ざらいだ！

ほのぼの4コマ MDくん

京都府・海鮮アワビ太郎(20)

2コマ目の老け込んだ表情の父ちゃんがイイ。MDくんにも明日が見えてきたかな？

5月号のゴメンナサイ

●P.143ＢＥメガ読者プレゼントの締め切り日に誤りがありました。そこで5月号のアンケートハガキのみ、5月15日の消印まで有効とします。迷惑をおかけしました。
●P.142で「ファイヤー・スープレックス」の価格は28,000円でした。

びーぷるランドへの投稿は……

論	●7月号のテーマは「セガのCM、私ならこうする」です。ちょっとした流行り言葉が生まれてしまうN社のテレビ宣伝に比べ、ちょっとわかりづらいと言われるセガのCM。最近は内容や回数に、だいぶ気合いが入ってきたようですがいかがでしょうか。みなさんの感想や企画案などCMに関する（テレビに限りません）意見を寄せてください。
USER'S VOICE いいたい放題	●メガドライブ（TERAやG.G.も含むよ）ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り（いちゃもん）。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もOK。ハミダシ用のネタも待ってるよ。
びーぷるMEGAトーク&ミニコーナー	●身のまわりでおこった愉快なこと、何だかヘンなもの、思わず笑ってしまう広告の誤植など、おもしろいネタなら何でも募集しているよ。そのほかにも各ミニコーナーでそれぞれおたよりを募集しているぞ（〝思わず唄ってしまいました〟と〝メガドラ素晴らシーン〟は隔月交替）。意見や新コーナー案なんかもどんどん送ってね。
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。もちろん初投稿者大歓迎だ。味のある作品まってるよ。
四コマまんが「MDくん」	キツイものからほのぼのネタまで、MDくん&ファミリーを描こう。

なお、〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●新作お好みのソフト……3名　●図書券&特製テレカセット……10名 を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

✉あてさき

〒103 東京都中央区
日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)『BEEP！メガドライブ』編集部
(○○○○○コーナー)係まで

※住所、氏名、年齢、ほしい新作ソフト名を必ず明記してください

★採用者プレゼント当選者：お好み新作ソフト：群馬県・桜井歩、千葉県・姫井大輔、東京都・北岡浩一：図書券& テレカ：東京都・土谷正史、岐阜県・戸川正喜、山口県・高森由美子、神奈川県・友杉麻希、静岡県・新間基雄、山口県・片山勧、京都府・伊藤良太、福島県・緑川敏、大阪府・宮田智成、埼玉県・石田憲吾

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 ㈱ソニック

高橋宏之の 業界をおもしろくしたいよ〜ん!!

「しゃちょー! しゃちょー!」我が社のアイドル岡田さん（もう1年たったので新入社員岡田から卒業しました）が言います。

「ん？ なーに？ 今シナリオを書いてていそがしいんだけど」と答えると「ソニ通のラフができたので原稿をお願いします!」げげっ、この忙しい時になんだって？ 今、岡田さんは何を言った! 原稿を書けだって! フェーン、今集中して書いてるところだから、土下座して「今月は勘弁して!」って、許してもらっちゃおうかなあ。でもなあ、彼女…… あれで結構押しが強いからなあ。それに、ここで弱味を見せちゃうと、後でそこつかれちゃうかもしれないよなあ……。どっちが社長なんだ？ ああ、情けない。

心の中の天使と悪魔が戦った結果、ボクも腐っているとは言え一応社長だったことを思い出し、動揺を押さえながら言います。「フーン、もう1カ月がすぎたんだあ。はいはい、やりましょう! で、どのくらいの量？」（きっと、少ないに決まってる）とか、タカをくくって聞き返しました。「今月は、いつもよりも多めなんですよー」といって見せられた、その量の多いこと! （シクシクシクシク）そして、今書き始めているところなんですがボクのホホがヒクヒク痙攣を始めています。

しかし、けしてぐちるわけではありませんが、どうしてこんなに忙しいんでしょうか？ 自分が作るといって、始めたスケジュールではありますが、今の現状を予知することさえできてさえいれば! と思うと、ああ、なんたる未熟者。

今夢見るのは「シャイニング・フォースII」が完成して、このゲームを作り続けた1年数カ月の垢を落とすこと……とか、なんか弱気だよなあ。

というわけで、ボクがまだまだ苦しんでいる中、「シャイニング・フォースII」が発表になりました。ここのところ、ゲームギア版のソフトのリリースばかりをしてきたので「メガドラのタイトルはどうした!」とやきもきしていた読者もいたと思いますが、どっこい! しっかりやってましたよ。

今回の発表されたものを見て、読者の方々はどう思われたのでしょうか？ 期待通りだったり、期待以上だったらありがたいのですが。

とにかく、ボクらが作っている最中にドラクエやFFなどのSFCの目玉RPGが発売される! というように、時代も進化していましたから、そういったものに負けないだけのものを作らなければならないわけで、それとは別に、前作でそれなりに評価を受けてもいましたから、専門誌などの期待も高い! そういったことをふまえて作るのは、それはそれで非常に大変なことなんですよ（本音）。

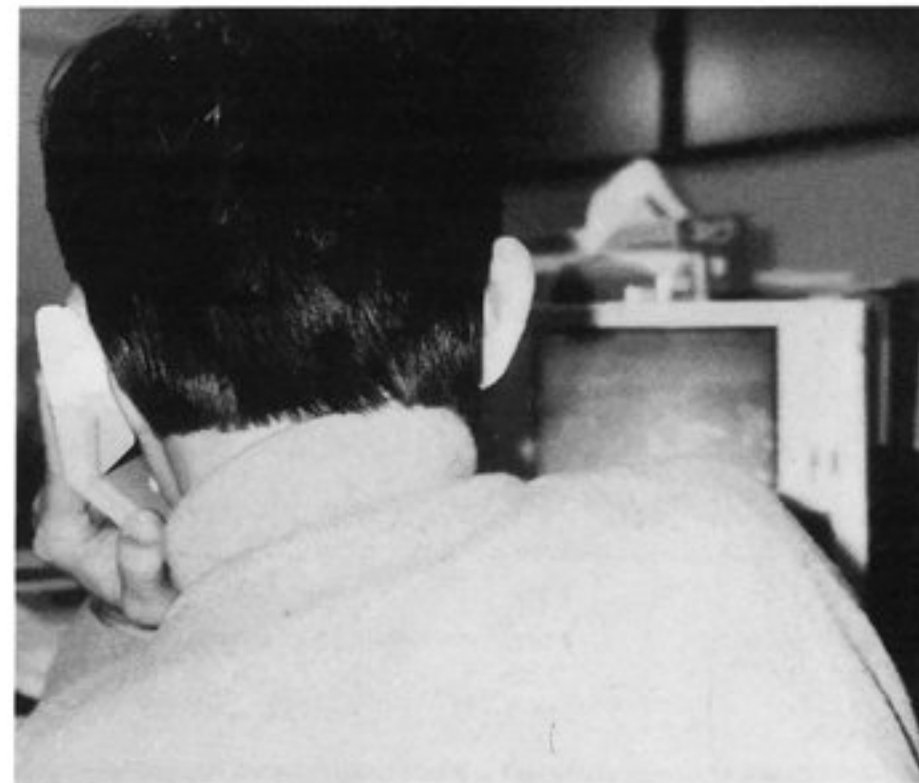
今回の発表された材料だけを見ても、それだけのことをふまえた上で制作しているんだなあ、と感じていただけることと思いますが。

で、これからが正念場! また、辛く苛酷な詰めの時期がやってくるというわけですが、何せ大容量のゲームなわけですから……。

話は変わって、今年のセガについてなんですが、ここのところボクらも含めて、話題性に乏しいという風評がありましたが、ここにきて少し変わりつつあります。確かに去年は、タイトルの面でSFCに押されぎみという感が否めませんでした。しかし、ここのところにきて、タイトルなどを全面的にてこ入れ始めていますので、ボク自身でも、セガの秋以降の展開が楽しみになってきましたよ。

違うぞお〜（怒）

千葉県・栗原章

床屋さんに行ったばかりの社長。ビシッバシッというカンジで違和感あるのだ。ちなみに、会社の近くのお得意さんである。

正面より恐ろしい、という評判の後ろ姿を公開。刈り上げのあとが生々しいが、哀愁がただよっている。

田口道玄の格言道場

道　諸君！　春だのう。元気でやっておるか？　ほっほっほ。
田　……　飛ばしてるなー。
武　春だからねえ。この季節はこういうやつが増えるんだよ。
田　そういう武内君も五月病なんて言葉とは無縁(むえん)だよね。
道　元気いっぱい〆切いっぱい。
武　なんてこと言うんだよー！
田　そういえば、この前、秀五さんの100Mのハードディスクがとんじゃってね。
武　ショックだったろうね。
道　ほっほ。これがほんとの！
秀五　100Mショーックッ!!
一同　げげっ！
秀　いやあ、今回僕のコーナーが休みでさ、暇なもんでねー。
田　だからって乱入はないでしょ。
武　そうですよ。ただでさえ人が多いのにー。
田　お前が言うなーっ！
道　ほっほっほっほっほっほっほ。
秀　それより、だめだよー。格言にクソ800円とか出しちゃ。
田　どこにも800円なんて書いてないじゃないですか！　もう。
道　ほっほっほっほっほっほっほ。
武　ところで、そのハードディスクはその後どうなったんですか？
秀　ん？　頭にきて殴ったらちゃんと直ったよ。
田　へ？　殴った？
秀　気合いが足りなかったみたいだね。
田　そういう問題かなあ。
秀　ま、めでたしめでたしってところかな。じゃ、カキフライの看板も出てるし、食事に行こうか。
田　え、でもまだ葉書の紹介が終わってない……。
秀　いいからいいから。
武　ひーん出番が少ない。
道　ほっほーほけきょ！

百メガショック
でも定価2800円
もっとショック
by ソフト価格高さ対策委員会

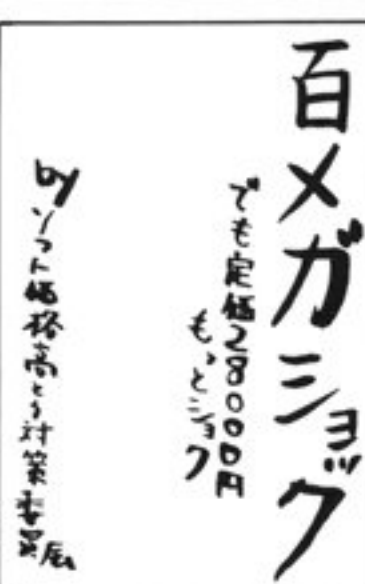
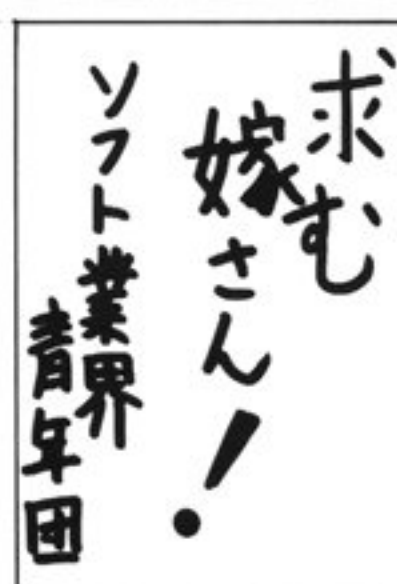
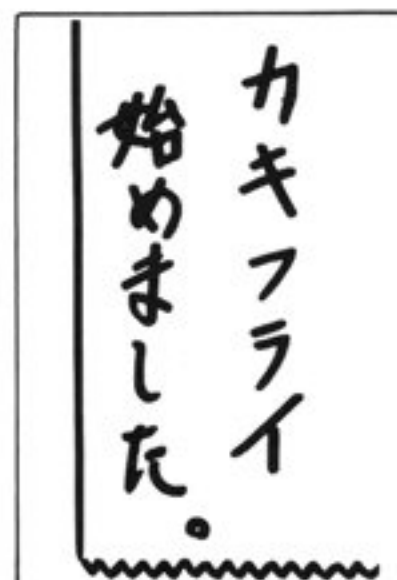
和歌山県・老終

求む嫁さん！
ソフト業界青年団

愛知県・秋水

クソ八百
バビロニアン

茨城県・バビロニアン

カキフライ始めました。

静岡県・石川洋明

ソニ通MANIA すぺしゃる♡

「シャイニング・フォースII」が、いよいよ発売！　社員一同がんばって開発中だから、期待してちょーだいね。もちろん「外伝II」の応援もヨロシク。

ソニック社内では「外伝II」を終わらせたら、必ず「えぇ話や〜」と言わなくちゃならないの。でも、本当に目頭がアツくなるようなストーリーだから、ぜひプレイしてやってちょーだい。

「外伝II」でのイチオシキャラは魔法使いのナターシャ。最初は女優のナスターシャ・キンスキーをイメージして（チャンプ高橋がファンなのだ）作ったらしいんだけど、勝ち気でオテンバな初期設定はどこへやら、優しくてけなげなコになってしまいました。くわしいことは、プレイしてからのお楽しみってことで。ふふっ☆

外伝I・IIともに、これからもイラストやおたよりを募集しています。

もちろん採用された方には記念品をお送りしますので、どんどん応募してね。

これからは、メガドラの「フォースII」もあることだし……おハガキを見るのが楽しみ！　ソニック一同、首をながぁくして待ってます。

あて先は、BEEPメガドライブさんの編集部、ソニック通信係まで。ヨロシクね！

愛知県・入間了

埼玉県・榎田剛士

青森県・佐藤絵里子

静岡県・王☆帝紅

千葉県・睦智かぐや

石川県・東久美子

横浜市・G.G.推進委員会

千葉県・刈真谷可奈

まだ未定OL岡田HANAKOのOL日記♡

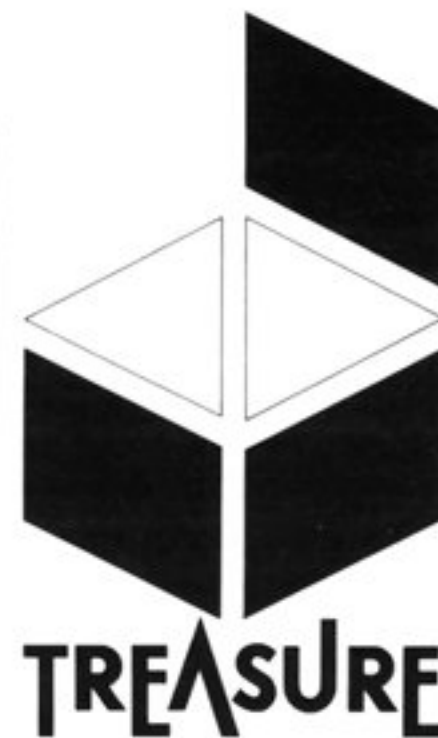
あ〜、暖かい毎日って幸せ……。なのに、結構「1年たつのに新入社員とは何ごとだ」っていう、冷たいおハガキが多いのよね。う〜ん自分じゃ考えつかないから、読者のみなさんに考えてもらおうかな。ちなみに「お局(つぼね)」などのオバンネタは無条件でボツだから送ってこないよ〜に。このコーナーにも愛のおハガキをちょーだいね。

千葉県・栗原章

新連載

TREASURE FACTORY とれじゃあ ふぁくとりぃ

お宝生産工場でござる

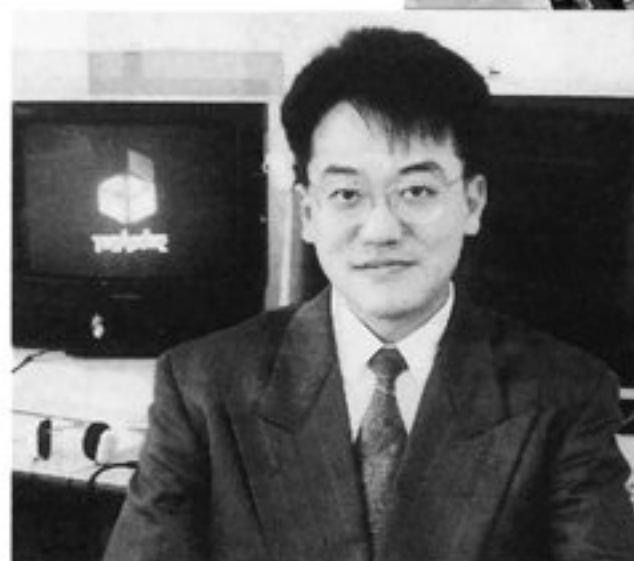
TREASURE

トレジャーってなんじゃー!? すごいゲームをつくる会社さっ!!

おす! メガドライバーの諸君。私が㈱トレジャーの代表前川だ。連休も終ってしまったが元気かな?

さて、BEメガ編集部のこころよい協力を得て、今月より連載が決定となった『とれじゃあ ふぁくとりぃ』は、トレジャーが大担(だいたん)かつ無責任に編集していく、開発ウラ話満載のスバラシイ企画なのだ。これから応援のほうヨロシクたのむぞー!!

ところで、メガドラ参入第1弾「ガンスターヒーローズ」略して「ガンヒー」(頭悪そう)の記事は、見てくれたかい? ボスの緻密(ちみつ)な動き、メガドラとは思えない(失礼)グラフィック、実力派のクリアなサウンド! とどれをとってもピカイチのデキなので、期待して待っていてくれ!

おシャチョー前川。なーんかとってもヘンな人みたいに見えるなー。

清潔で居心地のいい(ように見える)開発室で、社長を囲むトレジャーの面々(一部です)。

ガンスターヒーローズ ウラの巻 ESCAPED IUCHIの ~原住民研究序説~

さて今回は[原住民]についての特別の講義であ~る(初回から主人公を差し置くとは大それた事をするではないか!…まぁいいか。書いちまえばこっちのもんだ。)

「エッ? 原住民てなんのこと? だって!? しかたがねぇな。俺の作文能力で説明してやろう!!」

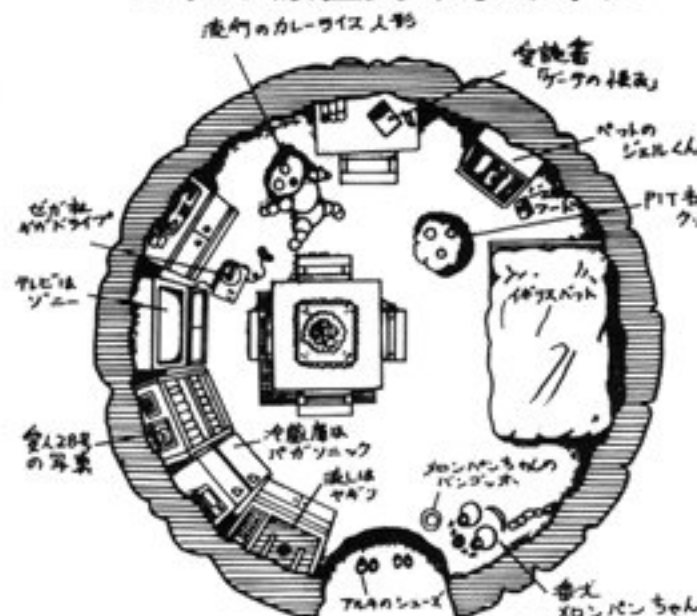
GGGGGG
GGGGGG
GGGGGG
YBYYBYY
YBYYBYY
YYYYYGG
GGGGGGG
GGGGGGG
YGGGGY
G G
BB BB
BB BB

「どうだい! 俺の作文能力は!! なに? ちっともわからねえって? Gに緑、Yに黄、Bに黒をぬってみな。ほら原住民!」

で、こいつらは帝国軍に家を壊されたり焼かれたり、はたまた主人公にさえ家を壊されてしまうんだな、これが。そんなかわいそうな奴らだが、ゲームを買って可愛がってくれたまえ!! おっと もうスペースがねえ(少しも研究序説になっていない!)以下次号へ…?

業界随一と人は言う!? 天才ジャニーズ系ドット絵師IUCHI

「ガンスタヒーローズ」の序盤に登場する哀れな原住民……。ああ合掌……。

「ホンポー初公開! これが原住民の家の中だ

明日のクリエイター達に捧ぐ!! タメになる業界講座

【今月の講師】
Nazo² 鈴木先生

Nazo² 鈴木氏：知る人ぞ知るスーパーサウンドクリエイター、年齢不詳。手がけた作品数知れず。

はじめまして Nazo²鈴木と申します！ もし知ってる人がいましたら、お久しぶりです!!

今回は、サウンド・デザイナーの仕事について、2、3お話ししましょう。ご存じのとおりゲームに合わせて音楽や擬音（ぎおん）を制作するのですが、ハードによって音源や発音数の制限がありまして、そのワクの中で四苦八苦する職業なのです。オット大切な事を忘れていた。容量がけっこう問題なのでした（例えば8メガROMのゲーム中サウンドに使用できるのが1メガとか…）。だから音声にしてもすごくきれいでいっぱいしゃべっているゲームは、サウンドデータのために使っている容量が大きいと思ってください。キレイじゃないなあと感じる音声や音にはそれなりのワケがあるのですよ！ もちろん技術の差もあるのですが……シュン。

そしてメーカーによってもマチマチなのですが、1人の人間にすべてを要求する場合（サウンドプログラム・作曲・編曲・曲データの打ち込み・調整・擬音作り・全体のプロデュース）と、それぞれの分野のスペシャリストを抱（かか）えて（育てて）いく場合があります。会社にとってはどちらが良いのかなかなか難しい問題なのですが、クオリティは、当然ながらそのひとつひとつの部分にいかに時間や神経を費やすかによって違ってきます。

次回は『たかがゲーム音楽、されどゲーム音楽』そんな話をしようと思ってますので、また読んでくださいね!!

おタクのそーくつ

スタッフがお気に入りのソフトを、勝手に評価してしまうコーナー。参考なればこれ幸い。

今月のお題 らぷてっく2
MSX／dB-SOFT／1985

ご推選者 König氏

ロードブリティッシュを敬愛するアルゴリズムクリエイター。

得体の知れない生物〝びっきい〟を操（あやつ）ってジャマする敵をかいくぐり〝？〟マークを順番にとって行くというアクションパズルゲーム。

とにかくこのゲームはキャラクターのパターンが多く、主人公の死に方だけでも、つぶれ、燃え、殴（なぐ）られ、食べられと多彩で、特にびっきぃの食べられちゃうパターンが最高に情けなくてよい。食物連鎖の最下位にいる主人公（笑）。

敵キャラも主人公を食べちゃう奴とか突然怒って突進してくる豚、火を吐く怪獣、叫ぶガイコツのような顔（これだけ浮いてる…）など飽（あ）きないものがありました。

全40面、エンディングなんかないよ〜。

美奈子の「ばっくすてーじぱす」

はじめまして！ 美奈子です。トレジャーに入社してはや6カ月。入社当時は会社のみんなに「ゲーセンに行こー！」ってさそわれて、「え、ゲイの専門店？ イヤッ！」なんて超カン違いをしていた私も今ではすっかりギョーカイ人♡。「ガンスターヒーローズ」のバグチェックに明け暮れるゲーマーな日々を送っています。

ゲームにはうとい私ですが、なぜか周囲にはゲーム大好き人間がいっぱい。つい先日も友人の家に遊びに行ったら、弟のヒロくんが「友達の家でゲームをする時は自分がいつも使っているコントロールパッドを持って行くんだよ」と教えてくれました。よそ様の使っているモノではなじめないからだそーです。ス、スゴイ！ この世に《マイ・パッド》なるものが存在していようとは……ゲームの世界を極めるにはまだまだ修業の足りない美奈子です。

編集こーき

第1回『とれじゃあ ふぁくとりぃ』いかがでしたか？ みんなゲームしか作ったことのない人たちだから慣れない仕事でひーひーしてます。でもそこはおきらくごくらくなせーかくでカバーして頑張ってくみたいなのでヨロしくね。

つっこんだハナシをもっと聞きた〜い！ なんてとっても好奇心旺盛なキミは、おハガキちょーだい。美奈子が誌上でお答えしちゃいます。こんなのやってよ！ なんていうご意見や、ご感想もお待ちしていますネ。(ミ)

ハガキ待ってます

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部
「とれじゃあ ふぁくとりぃ」○○コーナー係

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

ヴァージンゲームの巻

ルーツはイギリスの会社だよ！

メガドライブに新規参入したヴァージンゲーム株式会社。名前のとおり外資系の会社です。とは言っても広報を担当している私（もりかさと言います！）は、純粋な日本人。日本のユーザーに面白いゲームを提供できるようにがんばりますのでヨロシクお願いします。

さて、このヴァージンゲームという会社は、イギリス生まれで、イギリスにあるヴァージン・グループの一員なのです。それではヴァージン・グループとは?というと（自分でも何を言いたいのかわからなくなっている！）、リチャード・ブランソンというイギリス人が一代で創りあげたスッゴイ大きい（どれくらい大きいのかよく知らない）企業グループなんです。

ところで、このリチャード・ブランソン。写真でもわかるように長髪のヒゲもじゃ（これで社長なのか?）。でもイギリスでは知ってる人は知ってるし、知らない人は知らないという(?)超有名人。なんとイギリスの学生の間では、3番目に尊敬されている人物なんだよね。このヴァージン・グループの中には、ロンドン・成田直行便の他、世界各地に航空路を持つ世界一オシャレな航空会社、ヴァージンアトランティック航空をはじめ、若い人に大人気のレコード、CD、ビデオの販売店であるメガストア（日本でも3店舗がオープン）など有名企業がズラリと並んでいるんだよ。

またこのブランソンは、実は大変な冒険家でもあるんだ。'86年にはモーターボートで大西洋横断にチャレンジして、見事に成功。さらに2年前の1月には、日本からアメリカのアラスカ州まで熱気球で太平洋を横断しているんだね。その時のことは日本の新聞にも大きく載ったから、覚えている人もいるんじゃないかな?

そんなグループの一員、ヴァージンゲーム。イギリスやアメリカでは次々とGenesis用のゲームソフトを発売し、BEメガの海外特集なんかでもよく紹介されているので、知っている人は当然知っているよね（当たり前だって！）。日本でも夏に第1作目（タイトルは「COOL SPOT」）を発売します。以後続々とメガドライブやMEGA-CD用に作品を発売する（予定）ので、日本のユーザーのみんな、ヴァージンゲーム株式会社をぜひとも応援してくださいね。本当にお願いだよ——！

噂のブランソン社長

ブランソン社長は大の冒険好き。何だってやっちゃいます。

Valuable Information & Communication VIC TOKAIの巻

お笑い街道爆進中!!

ゲーム世界を如実に反映した大不人気まんが「射撃るんです」が帰ってきた!!

御当地で産まれ、静岡で育った大鳥居が、故郷に錦を飾ります！尚、帰りのカバンには、まだ若干の余裕がございます。と、マリアさんが言ってました。

ユーザーのみなさんのあたたかい励ましとともに……。

差入れ希望の 大鳥居与利

不人気不連載漫画 第2話 射撃るんです。 ビックとうかい

【誌面ジャック大歓迎！】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさん(→)

コーナー SCENE 9

毎月絶賛（ウソ）大好評（ウソ）連載中（ホント）のやりたい放題コーナーだ。今月は初登場のヴァージンゲームとタイトーに加え、毎度ノリのいいピック東海、光栄の強力なラインナップ（？）でキミに迫るぞ。（たぶん）貴重なメーカーさんの声を聞きに寄っといで〜。

太閤になりあがるぞ！の巻 ©光栄

猿！
次の仕事は
このゲームだ！
ウッキー！
翌日…
ん？
ウキ♡
バカモーン!!
ウッキー？
また翌日…
ん？
ゲームの城だー!!
バカモン
ほんとの一夜城だった。…
なぜ？どうして？こうして秀吉は答えを求めに旅立って行った。…

太閤立志伝 メガドライブ版 定価11,800円 5月下旬 発売予定！ 株式会社光栄

TAITO の巻

ニンジャ&ナイストのお話

【ニンジャ編】

○月、タイトー本社にて

A：お〜い、ニンジャのデキはどうなってる？

B：まあまあですよ。キャラも入ってますし、バックもいいデキですよ。もうすぐ上がりますね。

（月日は流れ……）

B：あの〜。

A：どうした、上がったか？

B：一応できあがったんですけど。

A：おー、上がったか。どれどれプレイさせてくれ。……おっ。よくできてるじゃないか。うん、これならいいゾ。

B：あのー、ちょっと問題があるんですが（こわごわと）。

A：なんだ、どうした。これでいいじゃないか。

B：いや、これはこれでいいんですが、ちょっとありまして…。

A：ハッキリ言ってみろよ。怒らないから。

B：はあ。あの、２P同時ができなくなってしまったんですよ。

A：なにー。もう１回言ってみろ。

B：いや、その、２Pができなく……（ボコ、バキ、ボカボカ）いたた。やめてくださいよー。

A：はあ〜はあ（興奮しきっている）。なんで早く言わないんだ。

B：（鼻血を出しながら）そのー、入ると思ったんですが、容量が足りなくなってしまったんです。

A：何をいまさら言ってんだよー。このバカヤロー、どーすんだよこのタコ、イカ、スコンブ……

――というわけで、「ニンジャウォーリアーズ」はMEGA-CDになったわけです。やっぱりニンジャは２P同時ですよね。……でも、開発Bくんは、今どこに行ったやら……。彼の姿を見た者はいない。

【ナイスト編】

A：お〜い、ぱばらちゃん。今度MEGA-CDで「ナイスト」やるんだけど、ちょっと見てくれるかな〜。

ぱ：いいよ、見てあげようではないか、ハハハ……。

ここに登場した“ぱばらちゃん”とは、知る人ぞ知る、業務用「ナイトストライカー」の企画者“ぱばら快刀”である。この日よりぱばら氏は、ナイストのMEGA-CD完全移植を目指し、企画・監修に入ったのである……。

ぱ：ダメダメ、そこの色は違うよ。そこー！　もう少しうまく描けないのー？　ほらー、そのキャラ、そこには出てこないよー。

というわけで、ぱばら氏のキビしいチェックが入りながら、なんとか「ナイスト」はできあがりましたが、ぱばら氏はできあがり具合に満足しているのでしょうか？

【原稿制作：かーしま】

は編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください（笑）。来月も愉快にいく予定だぞ（？）

STREET FIGHTER II' CHAMPION EDITION

COMPLETE GUIDE ROUND 1

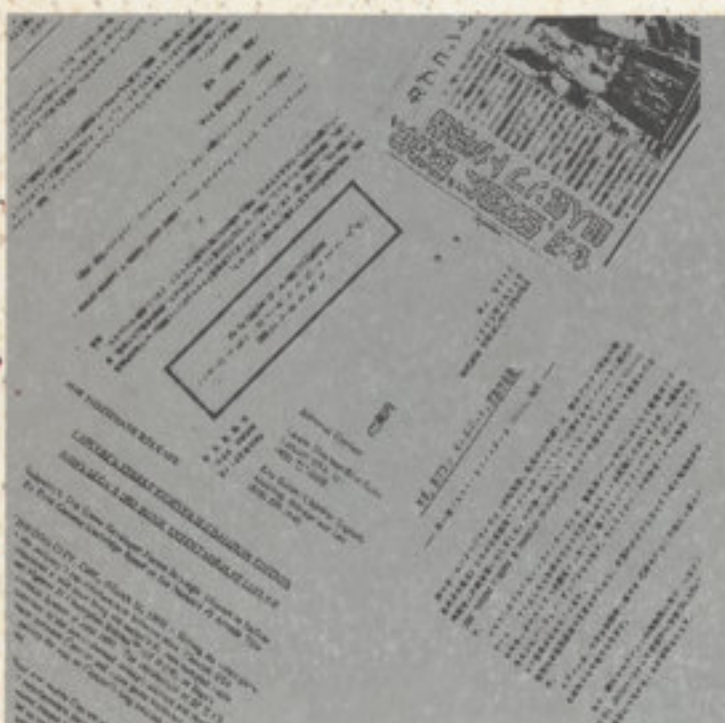
「ストリートファイターII ダッシュ」
●カプコン
●発売日未定
●価格未定
●容量未定

CHARACTER FILE

CONTENTS

STREET FIGHTER II'

アーケードゲームの超ヒット作がついに登場!!

あのアーケードゲームの大ヒット作「ストリートファイターIIダッシュ(以下ストIIダッシュ)」が、ついにメガドライブに登場する。

3月上旬に日米の関係者に送られた「ストII」移植決定のリリース。今回の一件は一般の新聞が報じるほどの反響も。まさに全世界が湧いた。

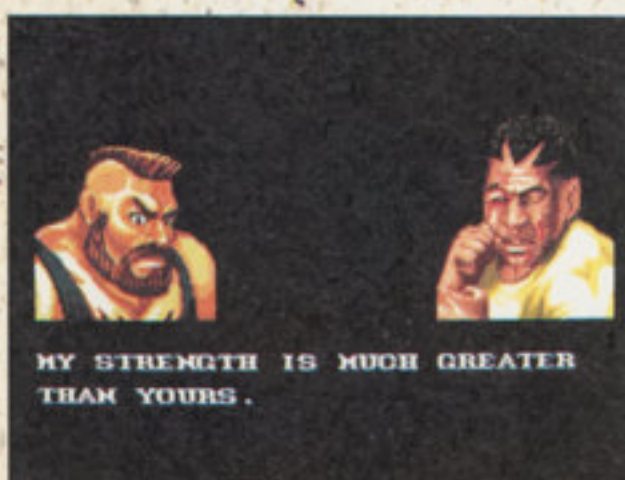
第1報は、先月お伝えしたとおりだが、その間にも各方面からの反響は大きく、発売まで期待は盛り上がる一方だ。現在はメガドラへの移植のほうも着々と進んでいるが、去年発売されたスーパーファミコン版の「ストII」が、世界的にヒットし、社会現象にまでなっただけに、メガドラ版の「ストIIダッシュ」も発売が待たれるところだろう。

そこで、今月はようやく届いた日本語版の「ストIIダッシュ」を使い、メガドラ版の全貌にドーンと迫ってみることにしたぞ。「ストII」情報も満載だから、とりあえずはこれを読んで、発売まで期待して待つべし。

去年8月に国技館で開催されたストIIチャンピオンシップも大盛況だった。ブーム再来?

ストIIはなんと海外映画にも。ジャッキー主演の「シティーハンター」にはこんな場面が。

東宝・東和提供

海外提携誌の期待も最大級!! なるか全世界ヒット!!

ジェネシス版「ストIIダッシュ」はアメリカでも日本とほぼ同時に発売される予定。前人気も高い。

去年発売されたスーファミ版「ストII」は全世界で600万本を超えたとか。

今回の「ダッシュ」のメガドラへの移植に対しては、海外での反響も非常に大きく、世界的にも期待が急速に高まってきているぞ。

本誌の海外提携誌、アメリカの『MEGA PLAY』では、すでに完成度80%のサンプルロムでの誌上プレビューを掲載し、オール9点の高い評価を載せる一方、誌面も大きくさいて紹介記事を載せており、フランス『MEGA FORCE』のジーン・マーク編集長も「去年の『ソニック2』は数日で100万本売れたが、今回の『ダッシュ』への読者の期待は、『ソニック2』をはるかに超えている」と、現地の熱狂ぶりを伝えてくれた。また、発売予定のない韓国でも「期待は非常に大きい(『GAME CHANP』誌)」とのことだ。これは全世界的ヒットも、夢じゃなさそうだぞ。

仏 MEGA FORCE

「フランスでの問い合わせも殺到中」と、マーク氏。

米 MEGA PLAY

「素晴らしい移植になっているよ」とエド氏も満足。

キング オブ ゲームズ！ ストリートファイターⅡ

２年前に登場して以来、「ストⅡ」シリーズはゲームセンターで大ヒットを飛ばし、今なおトップクラスのインカムを誇っている。

アーケード版は、この２年の間に２度もマイナーチェンジが加えられ、現在は「ダッシュターボ」まで登場しているが、これほどまでのヒット作は他に類を見ないと言えよう。ここではその栄光の道のりをたどっておこう。

ポスト「ファイナルファイト」として'91年3月に登場した「ストⅡ」は従来の"スクロール型の殴りゲーム"とは一線を画し、いわゆる"1対1の格闘"という新たなシステムを確立することで空前の大ヒットを飛ばした。8人の個性的なプレイヤーと必殺技を駆使した熱い格闘など、現在の格闘ブームのパイオニア的作品といえる。

対戦格闘ブームはここから始まった。ゲーム界の金字塔だ。

大ヒットを続けていた「ストⅡ」に改良を加えた「ダッシュ」は'92年4月に登場。同キャラ対戦や四天王の使用が可能になり、より対戦色が濃くなった。強すぎたダルシム、ガイルなどが弱くなり、バランスも良好になった。

ファンの夢が実現した「ダッシュ」。でもベガは強すぎ？

'92年12月に登場しはじめ、現在ゲームセンターでメインに稼動している「ダッシュターボ」は、ゲーム自体の高速化と新必殺技の追加により、キャラの優劣がほとんどなくなっている。コンピュータのアルゴリズムがかなり強く、プレイヤーも上級者がほとんどなので、初心者にはツライものがあるかも……。

春麗も飛び道具が！ 他にも空中スピニングバードがある。

そしてメガドライブへ

BEGINNING OF GLORY

STREET FIGHTER

87年8月に登場した「ストリートファイター」。主人公は隆と拳。圧力センサーパッドには泣いた？

INSTRUCTION CARD

アーケード版「ストⅡダッシュ」のインストカード。現在は「ダッシュターボ」の登場で、中古基板の値段はやや買いやすくなった感じだ。

CONVERTED GAMES

SUPER FAMICOM

昨年６月に発売されたスーファミ版。デキも良好で、一大ブームを巻き起こした。

AMIGA

動きは固いが、見ためは良いアミガ版。アムストラッドやスペクトラム用などもある。

PC ENGINE

ＰＣエンジン版「ストⅡダッシュ」も、Huカードで６月発売だ。

-RYU- -KEN- -E. HONDA- -CHUN-LI- -BLANKA- -ZANGIEF-

ストリートファイターII'(ダッシュ)

CHECK POINT 1 プレイヤーキャラは8人から12人に!! 四天王も操作できる

「ストII」と「ダッシュ」の違いと言えば、やはり〝四天王キャラをプレイヤーが操作できる!!〞という点に尽きるのではないだろうか。もともと四天王は、前作（ストII）では1Pプレイ時の最後に登場するボスキャラである。「ストII」を遊んだことがあるプレイヤーなら、一度は「こいつらを対戦で使えたら……」と思ったことがあるだろう。サイコクラッシャーをはじめ、四天王の必殺技は破壊的な力を持つものばかり。彼らを使いこなし、真の強さを引き出すのが「ダッシュ」の魅力でもあるのだ。

アーケードゲーム「ストリートファイターII'」の興奮をメガドライブで再現!!

STREET FIGHTER II' CHAMPION EDITION SAMPLE © CAPCOM CO.,LTD.1991,92,93 LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

これが恐怖のシャドルー四天王達だ

バイソン　バルログ　サガット　ベガ

CHECK POINT 2 もちろん同キャラ対戦もOK!!

〝四天王〞が使えるだけでなく、ガイルVSガイル、春麗VS春麗といった同キャラ対戦ができることも「ダッシュ」を語るうえで見逃せないポイントだ。もちろん四天王の同キャラ対戦もOK。まったく同じ能力のキャラが使えるので、プレイヤー同士の実力を計ることができるようになっているぞ。色違いの「ダッシュ」キャラで戦おう!!

ブラックリュウ・ブラックケン　紅春麗　メタルダルシム

ベガと言えば赤色の軍服だが「ダッシュ」では緑になっている。勝つのはどっちだ!?

ストII'ひとくちメモ 【気になる開発状況①】さて、ここでは現在編集部に届いているROMから業務用との違いを紹介しよう。まず、見た目の大きな違いとしては「画面上にある体力ゲージの部分に黒い帯がついた」ことが挙げられる。ちょっと見づらいけど、実際のプレイには支障ないようだ。

-GUILE- -DHALSIM- -BISON- -BALROG- -SAGAT- -VEGA-

これが待望のメガドライブ版だ!!

CHECK POINT 3 6ボタン／3ボタンの切り替えはどうなる?

「ダッシュ」のために作られた(?)セガの新コントローラー、〝ファイティングパッド6Ｂ〞。これを使えば、操作感覚は業務用とまったく同じになる。従来の3ボタンパッドの場合でも、スタートボタンの切り替えで6ボタン操作を実現しているのだ。

カプコンではＳＦＣ同様、ＭＤ専用ＣＰＳファイターを発売する（発売日、価格未定）。

CHECK POINT 4 容量の許す限りグラフィックパターンが増えているぞ!

SFC版「ストII」はROM容量の関係上、グラフィックパターンや技が一部カットされているものがある。メガドラ版は開発中なので何とも言えないが、SFC版で削られた技やパターンも一部復活しているようだ。

SFC版では削られてしまった大技、ジャーマンスープレックスが復活!!

ガイルがくるっと一回転するグラフィックパターンが入っているのだ。ウレシイだろ。

CHECK POINT 5 ゲームバランスを改善!! より白熱した戦いが楽しめる

リュウ・ケンの小足払い連打や春麗の立ち中パンチ押しなど、「ストII」にあった〝ハメ技〞をなくすため、「ダッシュ」では新技の追加や各キャラの強さのバランスが見直されている。1P時のCOMのアルゴリズムも新しくなり、より強化されている。

アルゴリズムが手強い!!

新技登場!!

鶴脚落

ソニックブーム

↙新技が2つ追加された春麗。倒れた相手を背中蹴りで狙え。

左右に動けるダブルラリアット

←「ため」を作りながら前進できる、ガイルの新技だ。↑百裂張り手やダブルラリアットは、左右に移動可能。

CHECK POINT 6 ボーナスステージもアーケード版を完全移植

グラフィックパターン同様、容量の関係上からSFC版は業務用に入っていた3つのボーナスステージのうち2つのステージ（ドラム缶と樽ステージ）が削られている。メガドラ版は現在ドラム缶ステージ以外はすべて再現されている。

車ステージ

スーファミ版ブロックステージ

SFC版だけのオリジナル面。当然メガドラ版にはない面なのだ。

アーケード版ドラム缶ステージ

※写真はアーケード版

樽ステージ

ストII'ひとくちメモ 【気になる開発状況②】ＭＤ版はまだ開発中のため、技の一部やグラフィックパターンなど現段階では不備な点が見られる。ただ、カプコンとしては発売までにすべての面で業務用に近づける努力を続けているとか。発売はのびたけど、あまり心配することはないんじゃない?

ストリートファイターII'をプレイする前に…　基礎習得編

操作するボタンは多いが、プレイするうえでは欠かせないものばかり

とにかく指に覚え込ませろ!

「ダッシュ」をプレイするうえで、必携のコントローラーになりそうな〝ファイティングパッド6B〟。気になる操作感についても、従来のパッドよりも十字キーが全方向に入れやすくなっているため使い勝手はかなりいい(アッパー昇龍拳などの連続技も簡単に出せる)。「ダッシュ」と込みで買うしかないぞ。

ファイティングパッド6B

①十字キー：左右で移動、上下でジャンプとしゃがみを使い分けろ。
②スタートボタン：ポーズ機能
③モードボタン：「ダッシュ」では使わない。
④パンチボタン：追加されたX、Y、Zボタンが割り当てられた。
⑤キックボタン：従来のパッドにあったA、B、Cボタンを使用。

従来の3Bパッド

⑥十字キー：6Bパッドと同じ。斜め方向にやや入力しづらい。
⑦スタートボタン：6Bパッドはポーズだが、今回は技の切り替えに。
⑧通常技ボタン：使いたい技を割り振ることが可能。よく考えよう。

打撃系　技を覚えるのが勝利への第1歩

数あるアクション(格闘モノ)ゲームの中でも、現在「ストII」ほど多くのボタン操作を必要とするゲームはないだろう。パンチ／キックそれぞれに威力の違う3つのボタンが振り分けられているので、プレイヤーは計6つのボタンを使いこなさなければならない。相手との間合いに応じて常に最善の技を出せるようにしないと、対戦で勝つことは難しいぞ。ちなみに、今回の付録では攻撃の違いを大小で表記している(技の威力として考えると強弱と表記したほうがいいのだが、必殺技の通り名が大小で表記されることが多いので、あえて統一した。例：大昇龍拳)。

小(弱)	中	大(強)
威力は弱いが、モーションが小さいので連打することができる。一発当てれば続けて入れられる。	その名の通り、小と大の中間にある技。技の威力、リーチともにそこそこある。使い方を考えて。	威力はあるが、全体的にスキが多いのが難か。攻撃判定がデカイので、遠めの間合いから使え。

【間合いによって攻撃も変わる】

同じ威力の攻撃でも、相手との間合いが変われば技の種類が変わることがある。間合いによって変わるのは、主に立った状態でのパンチ／キック系。威力はほとんど同じだが、連続技に持っていけたり、攻撃判定などが微妙に違っていたりするので注意したい。状況に応じた使い方を覚えよう。

間合い近い

間合い遠い

足払い・転ばし技　自分のペースを保て

足元を狙った足払い系の攻撃の中でも、威力のある技は当たると相手を転ばすことができる。いったん相手を転ばせたら、飛び込み攻撃を始めとした様々な戦法が使えるようになるので非常に有利。どの技で転ばせられるかを覚えたら、スキをうかがいつつ相手を転ばすことを考えよう。足払いを制する者が勝負を制すると言っても、過言ではないのだ。

有名なリュウ・ケンの大足払い。接近戦は足払い合戦がポイントだ。

しゃがみ大キックが転ばし技の基本だが、中には例外もあるのだ。

飛び込み技　ラッシュ攻撃が基本

相手をいったん転ばしたら、起き上がるところに合わせてジャンプキックでラッシュ攻撃をかけるのが「ストII」の基本戦法。ジャンプ系の技は、主に飛び込み攻撃や空中にいる相手を叩き落としたりするのに使う重要な基本技だ。相手の飛び込み攻撃をガードさせてから、様々な攻撃につなげていこう。ただし、起き上がり昇龍拳などの返し技に注意ね。

倒れている相手にかぶさるように飛び込むのが基本だ。

ガイルや本田の起き上がり必殺技は返される。

投げ　決めれば大ダメージ

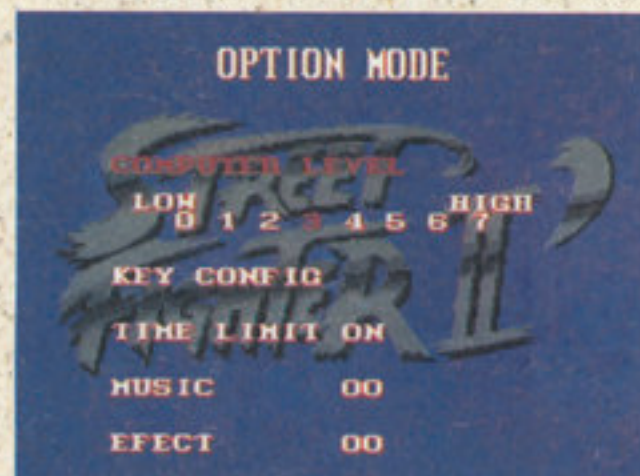
相手の近くで十字キーを倒し、中か大パンチを押すと(キャラによって若干違う)相手を投げることができる。投げは通常の攻撃よりも大ダメージを与えられるので、積極的に狙っていきたい。フェイントをかけて他の攻撃と組み合わせて使うと、対戦慣れしていないプレイヤーはポイポイと投げられてしまうだろう。まずは投げの間合いを把握しろっ!!

キャラによっては、複数の投げ技を持つ者もいる。ハデに決めよう。

春麗やガイルは、空中で相手を投げる華麗な〝空中投げ〟を持っているぞ。

投げの代わりに、かみつきやヘッドバッド攻撃をするキャラもいる。

対戦で燃えるも良し、COM戦を攻略するも良しだ！

メガドラ版「ダッシュ」は、SFC版でも好評だったＶＳ．バトルモードが入っている。対戦結果がわかるようになっているので友達を呼んで対戦の腕を磨くならもってこい。ある程度上達したら、多人数で１Ｐモードを使って勝ち抜きサバイバル合戦をするのもいいだろう。

制限時間や強さの設定は、コンフィグ画面である程度変えられるようになっている。

VSモード

キャラ選択
まずは操作したいキャラをそれぞれ選択。当然同キャラ対戦もＯＫなのだ。

ステージセレクト
対戦する舞台を選ぶ。レベルを変えればハンデ戦にすることもできる。

対戦結果
対戦後の結果を報告。負けた方はボコボコにされて見るも無惨な顔になる。

1Pモード

キャラ選択
12人の中から操作したいキャラを１人選択しよう。

対戦者乱入
対戦キャラはランダムに決まるが乱入も可能だ。

キャラ選択

必殺技

ストⅡの醍醐味といったらコレ！

必殺技を使わずともCOM戦は勝つことができるが、対戦のように高度な戦いになると、必殺技なしに勝利を得ることは非常に難しくなる。逆に言うと、必殺技さえマスターしちゃえば実力は格段にアップするのである!! 対戦の前に、まずは必殺技を身につけること。

コマンド入力タイプ

昇龍拳！

ある一定時間内に十字キーを決まった順番で入力して、パンチ（キック）ボタン。難易度は高い。

レバーためタイプ

サマーソルトキック!!

十字キーを一定時間決まった方向に入れて「ため」を作ってから出す方法。比較的出しやすい。

防御　基本中の基本・2つのガード

通常技の攻撃は、相手と反対方向に十字キーをしっかり引いてガードしていればダメージをくらうことはまずない。立ちガードとしゃがみガードを使い分けること。ただ、必殺技はガードしても多少ダメージを受ける。

上段防御
ジャンプキックは立って防御しないと攻撃をくらってしまう。

下段防御
足払いなどの下段攻撃はしゃがんで防御。基本中の基本です。

連続技　現在の主流！　高等テクキャンセル技!!

「ダッシュ」になって一気にメジャーになったテクニックが、キャンセル技を使った連続技だ。通常技を出してからすぐに必殺技を入力すると、最初に出した通常技のモーションが一部リセットされ、いきなり必殺技に切り替わる……これがキャンセル技の正体。一発目が当たれば絶対に相手は残りのキャンセル技をガードできないので、一気に大ダメージを与えることができる。ぜひマスターしよう!!

リュウ・ケンの足払いの場合……
攻撃！ → ヒット → 普通は… 戻りのモーション

キャンセル技を使うと……
攻撃 → ヒット → コマンド入力 → いきなり波動拳!!

キャンセル技	「ダッシュ」発売当初はその難しさゆえに使う者が少なかったが、現在ゲーセンではプレイヤーのレベルが上がり、ガンガン使われている。四天王のキャンセル連続技は特に強力。
小技連打	「ストⅡ」で使えた恐怖の連続技、小技連打は「ダッシュ」になってパワーダウンした。しかし、接近戦での牽制や連続技のつなぎとしては今でも十分すぎるほど効果がある。

気絶　ダメージがたまると動けず！

一定時間中にある程度強力な技をくらい続けると、ダメージがたまってついには気絶してしまう。こうなってしまったら相手の思うツボ。連続技だろうが投げ技だろうが、目が覚めるまで攻撃を一切防ぐことができなくなる。くらったダメージ量によって、２種類の気絶があるぞ。

ホシ状態
軽　ボタンと十字キーをガチャガチャ回せば、早く目を覚ます。

ヒヨコ状態
重　別名「ピヨる」。気絶するときは大概この状態が多いようだ。

ストⅡ'ひとくちメモ

【海外版「ストⅡ'」について】「STREET FIGHTERⅡ' CHAMPION EDITION」。ちょっと長いけど、これが海外版「ダッシュ」の正式名称だ。海外のゲーム誌を見ると「STⅡ CE」「CHAMPION EDITION」と略されている。「ダッシュ」と呼ぶのは日本だけかも……

スタンダードプレイヤーと言えばこの2人

リュウ・ケン

《日本、アメリカ代表》

JAPAN

USA

お互い力を出し切ったんだ
どちらが勝ってもおかしくはなかった

お前が何人たばになろうとも
俺の敵ではない

Ryu

Ken

前作からの主人公、リュウとケンは現在最もプレイヤー人口の多い人気キャラ。様々な戦い方ができるオールラウンドプレイヤーなので、ぜひマスターしよう！

リュウとケン、２人は幼い頃から日本で師匠に育てられ、武道のすべてを叩き込まれた格闘家である。若い頃の彼らは師匠の教えをひたすら吸収し、お互いに技を競い合う毎日だったようだ。そして10年以上に渡る修行の後、２人はさらに己の技を磨くため、武者修行に旅立つことを決意する。数年後、さらにたくましくなった２人の再会を約束して、そして長年夢見た２人の決着をつけるため…。真の格闘家を目指し、ひたすらストイックな生き方を続けるリュウ。異国の地で恋人を見つけたが、友との約束を果たすために再び闘いの中に身を置くケン。宿命のライバルである２人の決着は、すぐそこまできている。

龍

生年月日	：昭和39年７月21日
身長	：175cm
体重	：68kg
3サイズ	：B112　W81　H85
血液型	：O型
好きなもの	：武道一般、水ようかん
嫌いなもの	：くも

生年早日	：1965年２月14日
身長	：176cm
体重	：76kg
3サイズ	：B114　W82　H86
血液型	：B型
好きなもの	：スケボー、スパゲティ
嫌いなもの	：梅干

パワーアップした数々の必殺技を見よ！

特性の違いを把握しよう

同キャラ対戦ができなかった前作「ストII」では対戦プレイの楽しみを生かすため、まったく同じ能力を持たされていたリュウとケンだが、「ダッシュ」はすべてのキャラで同キャラ対戦が可能になったため、２人の能力には若干の違いがつけられている。スキのなくなったリュウと、見た目の戦い方が派手なケン。対戦プレイで上達するには、それぞれが持つ必殺技の特性を生かす戦い方をすることが必要だ。まずは必殺の昇龍拳を修得しよう。

ダッシュになってここが変わった

リュウの変更点は２つ。①波動拳のモーションが速くなった、②竜巻旋風脚の上昇・下降中が無敵なうえ、当たり判定・ダメージが大きくなった。また当たれば必ず相手が転ぶ。一方ケンは①昇龍拳が真横に伸びる、②竜巻旋風脚が速くなっている。なお、２人とも昇龍拳を当てると必ず相手を転ばせられる。

●必殺技●	波動拳	昇龍拳	竜巻旋風脚
	十字キーを↓、↘、→の順に素早く入力し、任意のパンチボタンを押す。パンチの強弱でスピードが変わる。	十字キーを→、↓、↘の順に素早く入力し、任意のパンチボタンを押す。パンチの強弱で飛ぶ高さが変わる。	十字キーを↓、↙、←の順に素早く入力し、任意のキックボタンを押す。キックの強弱で飛ぶ距離が違う。

●大技●	背負い投げ	巴投げ	地獄車
	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ中か大のパンチボタンを押す。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大キック（リュウのみ）。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大キック（ケンのみ）。

リュウ・ケンを使う時のポイント

やはり「ダッシュ」になって大きく変更された必殺技をどう実戦にからめていくかがポイントとなる。リュウなら波動拳の連打と竜巻旋風脚、ケンなら昇龍拳を多用しよう。リュウ・ケンの持ち味は中間間合い〜接近戦のラッシュ攻撃にこそある。相手を画面端まで追いつめたら、絶対逃さないようにして戦おう。

「ダッシュ」では特にケンの飛び込みから大パンチが強力に。ガイルのソニック投げも防げる。

ストII'ひとくちメモ

【ファイティング６Ｂパッドの評判】ゲーム自体の出来も気になるところだとは思うけど、「ダッシュ」と新パッドの相性もユーザーから見れば気になるところだろう。結論から言うと、編集部の間ではなかなか好評。昇龍拳などの複雑なコマンドも入れやすかった。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

緻密のリュウ、豪快のケン、どちらを選ぶ!?

基本は鳥カゴ〜波動昇龍拳

リュウ・ケンの最もポピュラーな戦い方。まずは相手を端に追い詰めて、大小の波動拳を交互に撃ち、抜け出せないようにすること。相手がたまらず飛び込んできたらすかさず昇龍拳。相手の攻撃が当たる寸前で撃墜(げきつい)できる。

「はどーけん!　はどーけん!」の連打でまず相手の動きを封じてしまえ。

タイミング良く相手が飛び込んでこないかぎり、昇龍拳がカッチリ入る!!

●覚えておきたい必須テクニック

ジャブ・アッパー昇龍拳

有名なリュウ・ケンのキャンセル技。アッパー(大パンチ)を打つと同時に素早く昇龍拳コマンドを入力すれば出る。

起き上がり昇龍拳

倒れているときに昇龍拳コマンドを入力し、起き上がると同時にパンチボタン。無敵状態が続き、相手の飛び込みを撃破。

めくり蹴り

相手が起き上がる時、後ろ側に着地するように飛び込みキック。当たり判定が逆転するので、防ぐのが難しい。

●連続技

「飛び込みアッパー昇龍拳」

「ダッシュ」から使えるようになったリュウの連続技。低い打点の飛び込み大パンチで入り、そこからアッパー➡大波動拳(ケンは昇龍拳)で決まり。

「飛び込み足払い波動拳」

飛び込みキックで入り(打点を低くするのがコツ)、着地と同時にしゃがみ中キック→波動拳のキャンセル技で攻撃。全部入れば確実に相手は気絶する。

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	ひじ打ち 威力は小さいが連打できるのが強み。ジャブ昇龍拳として使われる。	フック アッパーよりモーションが速い。ケンのフック大昇龍拳として使う。	アッパー 相手が飛び込んできたときの返し技。アッパー昇龍・波動拳が有効。	ローキック 通常は使わない技。投げと思わせて攻撃、といったフェイントに。	ひざ蹴り SFC版ではカットされた技。これも対戦ではほとんど使われない。	ねりちゃぎ 真上の相手(主に春麗)を撃墜する対空技。地上では2発攻撃が入る。
直立(間合い遠)	ジャブ ブランカのローリングアタックを落とすことができる。連打が基本。	正拳突き 大の正拳突きよりも当たり判定が小さいので、あまり使われない。	正拳突き 相手が投げを狙って近づいたときなどに使う。対空技としてもOK。	ハイキック 足元の当たり判定が引っ込み、リュウ・ケンの足払いをかわせる技。	ハイキック 相手と間合いが離れているときにフェイントとして使うと効果的。	回し蹴り 離れた間合いから跳び込んでくる相手を撃墜する対空技の一つ。
しゃがみ	ジャブ 連打すれば本田のしゃがみ小・中パンチを返すことができる。	ストレート 小のしゃがみジャブに比べるとスキがあるので、あまり使えない。	突き上げアッパー 上空の相手を叩く対空技の代表。昇龍拳の連続技としても使える。	キック 「ストII」で使えた恐怖の連打足払いは無理。接戦近が非常に強い。	くるぶしキック スキがなく、リーチもあって使いやすい。地上戦でかなり重宝する。	回転足払い これで相手を転ばすのが基本の攻め方。空振りするとスキが大きい。
垂直ジャンプ	ジャブ 対空技。間合いや威力を考えると大パンチを使ったほうがいい。	ストレート 対空技。小パンチと同じく、対戦ではほとんど使われない技だ。	ストレート 「ダッシュ」になって大幅に強化された技。当たり判定が大きい!!	前蹴り 相手が飛び込んできた場合に応戦できる。が、実用性はやや低い。	前蹴り 小キックより技の出ている時間が短いので、大キックのほうがいい。	旋風脚 対空技。特にザンギエフ戦に有効。旋風脚は大を出すのが望ましい。
斜めジャンプ	ジャブ 一度技が出てしまえば着地するまで技が出続ける。意外と使える。	ストレート 後方にジャンプしながら出せば、ブランカのローリングも返せる。	ストレート ジャンプパンチの中では一番使える技。返し技を逆に叩けるのだ。	ひざ蹴り 起き上がり返し技を使えないキャラに有効。小足払いへのつなぎに。	跳び横蹴り 倒れている相手に飛び込んで連続技に持っていこう。使用頻度高し。	跳び横蹴り 離れた間合いから飛び込んできた相手を逆に叩ける。多用したい。

ストII' ひとくちメモ

【従来の3Bパッドについて】従来のパッドを使うと、画面上に表示されるスコアのすぐ下のところに"●"、"■"といった切り替え表示が現れる。3Bパッドでの戦いを見ていると、この表示が頻繁に変わるので結構楽しかったりする。でも、遊ぶならやっぱり6Bかもね

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

JAPAN

全キャラ中一番の破壊力。一発の重さで勝負

エドモンド本田

《日本代表》

なぜかプレイヤー人口の少ないE・本田。動きの遅さは気になるところだけど、そんな弱点はスーパー頭突きでカバーして、持ち前の破壊力でガンガン押そう！

相撲取りとしてはやや小柄な体格だが、実力は角界一と言われるE.本田。そんな彼が、なぜ突然世界に旅立つことになったのか？　理由は単純。「世界にスモーの素晴らしさを知ってもらうでごわす」、たったこれだけの動機のためだ。こんなに素晴らしい相撲の世界を、ワシが世界に広めなければ誰がやるのか？　……そんな強引、いや純粋で一本気なところが、本田のいいところなのだ(迷惑でもあるが……)。

いい汗をかいたでごわす
また手合わせ願いたいのお

Honda

生年月日：昭和35年11月3日
身　　長：185cm(まげ含む)
体　　重：137kg
3サイズ：B212　W180　H210
血　液　型：A型
好きなもの：ティラミス、ちゃんこなべ、風呂
嫌いなもの：優柔不断

あきれるほど強い本田の必殺百裂張り手。まともに決まれば、あっという間に相手の体力は風前の灯となる。

張り手一発日本の心、ごっつぁんです!!

ガードは無視!!　ガンガン体力を削れ

頭突きはするわ、飛び蹴りはするわと、相撲取りとしてはかなりムチャクチャな戦い方をするE.本田。すべてにおいて豪快な戦い方を身上とするが、人気のほうはいまひとつ。ちなみに海外では、かわいそうなことに一番人気のないキャラとのことだ。その理由は、対戦で勝ち続けることが難しいからだろう。技の1つ1つの攻撃力が強力なので初心者どうしではかなり使えるキャラではあるが、対戦キャラによって得手不得手がはっきりしているため、上級者どうしの対戦で本田が勝つには「読み合い」が必要になってくる。このへんの扱いにくさが、本田使いの少ない理由かもしれない。しかし、ガード上からでも体力をガンガン削る百裂張り手の破壊力は捨て難い。対戦"通"なら本田を選ぶしかない!?

●必殺技●

百裂張り手	スーパー頭突き
いずれかのパンチボタンを連打する。連打するボタンの強弱によって張り手の連射スピード、威力は変わる。百裂張り手中に、十字キーの左右で横移動ができる。	十字キーを←に一定時間入れた後、→に入れると同時にパンチボタン。ボタンの強弱によってスピード、飛行距離が変わる。技の威力はボタンの強弱に関係ない。

●大技●

さば折り	俵投げ	せっかん蹴り	ひざ蹴り
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ大パンチ。ボタン連射で長い間つかむ。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ大キック。ボタン連射で長い間つかむ。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中キックボタンを押す。２発入る。

ダッシュになってここが変わった

当たれば必ず相手がダウンし、かつ強弱で緩急がつけられるスーパー頭突きがとにかく使える。また、百裂張り手が移動しながら出せるのも大きなポイントだ。ただ、腕に当たり判定がついているため返されやすいが……。

本田を使う時のポイント

大のスーパー頭突きと足払いをからめ、ジワジワと相手を画面の端に追い込んでいこう。一度でも相手がダウンすれば、飛び込んでからの百裂張り手でガンガン相手の体力を削れるはずだ。いかに攻め切るかが問題だろう。

ストII'ひとくちメモ　【MD版本田について】基本技リストのところで、飛び丸太蹴りのところに「開発中」という札がかかっているE.本田。実は、現段階のROMではこの技を出すとみんなスモウプレスになってしまうのだ……。ま、完成バージョンでは直るはず。安心して待ってあげよう。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

耐えて耐えて大逆転。大和魂ここにあり！

攻めに転ずるまでが勝負！

本田はザンギエフやバイソンと同じく、パワー重視のキャラである。彼らに共通する弱点は、とにかく離れた間合いでの戦い、特に波動拳を始めとした飛び道具が苦手なことだろう。だが、逆に接近戦に持ち込んでしまえばこっちのもの。一度でもペースに引き込めば、その破壊力で一気にカタをつけることができる。特に投げと百裂張り手を使い分けることで、常に一発逆転の可能性を秘めているのも魅力だ。接近して連続技で攻めまくろう。

ガイルの中足払いは百貫落とし（ジャンプ小キック）で返すことができる。本田使いはぜひ覚えておこう。

●覚えておきたい必須テクニック

起き上がりスーパー頭突き

E・本田の小スーパー頭突きは、技が出た瞬間だけ無敵になるという特徴を持っている。これを利用すれば、相手の飛び込み攻撃はすべて迎撃できるようになるのだ。ただし、無敵時間は本当に一瞬なので、相手の攻撃をギリギリのところまで引きつけてから小スーパー頭突きを入れる必要アリ。

飛び込まれても…

撃破！

●連続技

「本田さば折り3段」

さば折りからの連続攻撃。相手が離れると同時に相手の裏側に着地するようにめくりジャンプ中キック（スモウプレス）をする。これが決まれば、2段攻撃のしゃがみ中キック（四股蹴り）が入る。

めくりスモウプレス

ドカドカッと当たる

四股蹴りをまともに食らわせれば、相手の体力のほとんどを奪える!!

「本田百裂4段」

ジャンプ大パンチで飛び込んだ後、十字キーを入れて立ち中キック（ひざ蹴り）を入れ、最後に百裂張り手でE・本田最強の3段＋αの連続攻撃が完成。決まればまず勝てる。

百裂張り手だっ!!

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	張り手 近距離ではしゃがみパンチのほうが有利。フェイントとして使おう。	つっ張り 小パンチよりモーションが大きくスキが大きいのであまり使えない。	ごっつぁんチョップ 相手が真上にいるときはこれで落とす。タイミングがやや難しい。	向こうずねキック さば折りの後にこれを入れてまたさだ折り、というハメ技がある。	向こうずねキック かなり接近しないと出ない技なので、対戦ではあまり見かけない技。	丸太蹴り しゃがみ中キック（四股蹴り）同様、蹴りが2発入る超強力な技。
直立(間合い遠)	張り手 主に相手を牽制するときに使う。ブランカのローリングも返せるぞ。	つっ張り 牽制用の技。十字キーを後ろに引きスーパー頭突きの機会を待て。	ごっつぁんチョップ 小スーパー頭突きが出せないときの対空技。早めに出すのがコツ。	払い蹴り 見た目のグラフィックよりも当たり判定が狭い。フェイント用に。	払い蹴り 強キックよりもやられ判定が狭い。組み合わせて相手を転ばそう。	払い蹴り 必殺の大キックはとにかくリーチが大きい。間合いを覚えること。
しゃがみ	しゃがみ張り手 中パンチと折り混ぜて使う。画面の端に追い詰めてビシビシ当てろ。	しゃがみつっ張り 相手に近づいた時の攻防戦で役立つ。昇龍拳などの返し技に注意。	出足払い 相手を転ばすことができるうえ、リーチがとにかく長くて重宝する。	四股蹴り しゃがみ中キックのほうが全然使える。フェイントとして使うこと。	四股蹴り 接近すると蹴りが2発入る。強力なので返し技としてかなり使える。	土俵払い リュウ・ケンの大足払いとほぼ同じだが、スキが大きく使いにくい。
垂直ジャンプ	ジャンプチョップ 業務用では小・中はジャンピングチョップだったが、削除された。	ジャンプチョップ 対空技として使う場合が多いが、大パンチのほうがマシだろう。	ジャンピング張り手 当たり判定が大きいので、間合いが合えば対空技として使うといい。	跳び丸太蹴り 開発中 足の出ている時間が長いので、ジャンプしながら近づく場合に使う。	跳び丸太蹴り 開発中 技のリーチや威力が中途半端なので、大キックのほうがお勧めだ。	跳び丸太蹴り 開発中 飛び込んできた相手を封じる時に使えるが、タイミング勝負になる。
斜めジャンプ	ジャンプチョップ 手が出ている時間が長い。これで飛び込んで百裂に持っていこう。	ジャンプチョップ 間合いを詰めれば、しゃがんでいる相手を攻撃することもできる。	ジャンプ張り手 ジャンプ後、着地ぎりぎりに出して強力な連続攻撃に持っていこう。	百貫落とし ガイルの中足払いやダルシムの伸ばした腕を攻撃できる。奇襲用。	フライングスモウプレス 当たり判定が大きい。相手の裏側に着地して連続技につなげよう。	跳び丸太蹴り 開発中 攻撃力が高い技。波動拳やソニックブームを先読みして飛んで攻撃。

ストII'ひとくちメモ

【海外版は四天王の名前が違う】海外版は、ベガ→バイソン、バルログ→ベガ、バイソン→バルログというように四天王の名前が一部入れ替わっている。これは 1バイソンが某ボクサーと名前が似ている、2ベガという言葉が英語では女性的なイメージを感じさせるためだとか。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

人気ナンバー1、紅一点の女性格闘家

春麗

《中国代表》

春麗は、その素早いスピードを生かした戦法が得意。相手のスキをうかがいつつ、ポイポイ投げよう。初心者にもお勧め!!

女だからといって甘く見たわね
残念だけど
私は世界一の格闘家なのよ

Chun-Li

翔

紅一点の格闘家である春麗(チュンリー)。その正体は、国際的な犯罪組織を追う女性麻薬捜査官だ。彼女がこの職に就いたのは、尊敬する父が突然消息を絶ってしまったためだった。拳法の使い手であり、腕利きの麻薬捜査官だった父がそうやすやすと組織の手に落ちるはずがない。父の後を追うため、女刑事としての道を自ら歩み始めた春麗。捜査を進めるうち、ついに彼女はシャドルーの存在を知ることになる。幼い頃から学んでいた拳法を生かす時がきた!!

CHINA

生年月日:1968年3月1日
身長:170cm
体重:秘密
3サイズ:B88 W58 H90
血液型:A型
好きなもの:グレープ、フルーツ類
嫌いなもの:ベガ

空中戦は斜めジャンプ小キックが強い。ここから連続技につなげるのが、春麗のよくある攻めパターンなのだ。

ダッシュになってここが変わった

春麗の大きな変更点は後方回転脚・鶴脚落といった新技の追加と、連打系の技である百裂キックが非常に出やすくなっていることだ。またスピニングバードキックも上昇、下降中が無敵になりスピードが速くなった……が、使えない技なのは変わらない。空中投げの間合いが狭まったこと、小技の弱体化も問題か。

春麗を使う時のポイント

見た目では空中戦が得意なキャラのように思えるが、実際の対戦では中キックと投げを多用した地上戦がメインとなる。ところが、その接近戦においての小技が若干弱くなってしまった(当たり判定がついた)ため、全体的に春麗はパワーダウンの傾向があるようだ。まずはくぐり投げと連続攻撃をマスターしよう。

華麗なる舞いで対戦者を翻弄する!!

百裂キックが出しやすい

前作「ストII」ではガイル、ダルシムの次に強いと言われた春麗。唯一の女性キャラなうえにお手軽に強いので、ファンもかなり多い。今回の春麗は幻の背中蹴り(前作ではあまりに強い技のため、カットされたといういわくつきの技)などの新技が復活し、より派手になっている。ところが……投げや小技が弱くなっているので、全体的には弱くなっているようだ。地上戦での攻防に長けていないと、彼女を使いこなすのは難しいぞ(?)。

●必殺技●

スピニングバードキック(回転的鶴脚蹴)	百裂キック(百裂脚)
十字キーを↓に一定時間引いた後、↑と同時に任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱によって滞空時間が変わる(大のほうが長く飛んでいる)。威力はどれも同じ。上昇中・下降中は無敵(当たり判定、やられ判定ともになし)。	小・中・大、いずれかのキックボタンを連打する。ボタンの強弱でキックを出す回数と威力が変わる。

●大技●

鷹爪脚	虎襲倒	龍星落	鶴脚落	後方回転脚
ジャンプ中に十字キーを↓方向に入れて中キックボタンを押す(踏みつけ攻撃)。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大パンチボタン。投げの間合いはやや狭いようだ。	ジャンプ中に相手と重なりそうになったら十字キーを↑以外の方向に入れて中か大パンチ(空中投げ)。	十字キーを左右どちらかに入れて大キックボタンを押す。「ダッシュ」で追加された春麗の新技。	十字キーを左右どちらかに入れて中キックボタンを押す。「ダッシュ」で追加された春麗の新技。

ストII'ひとくちメモ
【「CHAMPION EDITION」の必殺技 1】海外版「ストII」は、各キャラの必殺技名も英語になっているぞ。まず、リュウ・ケンは波動拳→Fire Ball、昇龍拳→Dragon Punch、竜巻旋風脚→Harricane Kick……とまあ微妙に名前の意味が変わっている(以下2へ)

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

流れるフットワークと脚線美で敵を魅了しろ!!

持ち前のスピードで勝負

春麗は、非力さをスピードでカバーする格闘家である。各技のスキがほとんどないので、中間間合いで相手を牽制しつつ、スキを見て懐に入って投げ、というのが基本戦法となる。華麗な足技を使った空中戦もうまく(「ダッシュ」になってやや間合いが狭くなり使いづらくはなったが)、空中投げなどの多彩な技も使いこなすことができる。春麗使いになりたかったら、素早い動きで相手をかく乱して相手の体力をジワジワと奪う戦法を覚えよう。

相手が飛び込んできたところを、スピニングバードで撃墜。ただ、実際はあまり使われることはないだろう。

●覚えておきたい必須テクニック

背中蹴り

「ダッシュ」から入った新技・鶴脚落(別名背中蹴り)は、起き上がり際に狙われるとどちらにガードしていいかが非常にわかりづらい。対戦慣れしているプレイヤーならジャンプで逃げられるのだが、初心者にとってはほとんどハメ技に近い。奇襲戦法の1つとして覚えよう。

めくり投げ

春麗の投げの間合いとスピードを利用した技の1つ。相手が起き上がったとき、ちょうど相手の裏側に着地するように飛び込んで投げを狙ってみよう。タイミングがばっちり合えば、春麗が着地するかしないかといったギリギリのところでいきなり相手を投げることができる。投げの組み合わせとしてはハメ技に近い!?

●連続技

「春麗3段」

春麗の連続攻撃と言えば「ストII」時代に生まれたコレが有名。ジャンプ大パンチから立ち中パンチ、しゃがみ大(中)キックで3段攻撃が完成する。最初のジャンプ大パンチをかなり低い打点で当てないと、食らい投げや必殺技で返されてしまうことがあるので注意しよう。

「掌底百裂3段」

「ダッシュ」になって生まれた春麗の新3段攻撃。ジャンプ大パンチから立ち大パンチまでは旧3段と似ているが、次の攻撃がいきなり百裂キックになる! 立ち大パンチと同時に立ち中キックを連打し、立ち大パンチの戻りのモーションをキャンセルすることで出るのだ。

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	肘打 威力、間合いともに小さくほとんど使わない技。投げたほうがマシ。	顎狙突拳 投げようとして近づいて失敗したときによく出る。連打して使おう。	発勁 一度技を出すとかなり長い間当たり判定が残る。接近戦では有効だ。	膝打 ここまで近づくと投げたほうがいいので、使う必要はあまりない。	金的蹴 相手の股を蹴り込むキック。使用頻度は低いが、入ると痛そう……。	上段蹴 しゃがみキック系と組み合わせて使ったりする。普通は使わない。
直立(間合い遠)	平掌打 連打できる平手打ち。本田のスーパー頭突き、対バイソン戦に有効。	追突拳 技のスピードが速いので、端に追い詰めるときなどに使う。強い!!	開脚突拳(オーラパンチ) 遠めの間合いから攻撃可能。飛び込んできた相手も叩き落とせる。	中段蹴 接近戦で相手を牽制するときに使われる。中キックと併せて使う。	上段蹴 攻撃の軸となる中キック。しゃがみ中・大キックと併用すると強い。	後周脚 飛んできた相手を落とす対空技。リュウ・ケンの大キックと同じだ。
しゃがみ	毒蛇突 対ダルシム戦などで牽制に使われるが、普段はあまり使われない。	毒蛇突 立ち中パンチ同様、投げハメに使われる便利な技だ。スキが少ない。	毒蛇突 しゃがみ中パンチよりもリーチがあるので、組み合わせて使おう	前掃腿 リーチ、スピードともに決め手にかけるので、基本的に使わない。	低蹴打 一番使用頻度の高い足払い。リュウ・ケンの動きはこれで封じよう。	元伝暗殺蹴(元キック) 春麗が持つ技で一番リーチが長い。スキは大きいが積極的に狙おう。
垂直ジャンプ	落掌打 ほとんど使わない。飛び込んでくる相手は大キックで落とそう。	落掌打 春麗の垂直ジャンプパンチ系は、全体的に利用価値が低いようだ。	落掌打 空中戦で使う垂直ジャンプパンチ系は、攻撃力がある大くらいか。	鶴脚打 攻撃判定がかなり狭いので、対戦ではまず使われることがない。	鶴脚打 垂直ジャンプ小キックと同じく、ほとんど使われることがない。	夏塩蹴 攻撃判定が大きく、当たれば相手が必ず転ぶ。対空はこれで決まり。
斜めジャンプ	鶴嘴拳 技が着地まで出続けるので、早めに出しながら飛び込むといいかも。	鶴嘴拳 斜めに飛び込む場合なら、中よりも大ジャンプパンチのほうがいい。	鶴嘴拳 一番使えるジャンプパンチ。相手の懐にめり込ませるように打て。	飛翔脚 攻撃判定が大きく、かつ着地寸前まで足が出る。結構頼りになる。	飛翔脚 見た目は小キックと同じ。攻撃判定がやや大きいので使い分けよう。	二起脚 威力はあるが、間合いがシビアで使いづらい。与えるダメージは大。

ストII'ひとくちメモ

【MD版春麗について】ガイルと並んで、春麗は(現在のバージョンでは)業務用の動きを一番良く再現しているキャラだ。基本技リストを見てもわかるようにカットされた技は1つもないので、全キャラ中一番オリジナルに忠実だと言える。春麗ファンならもう大喜び!?

＊画面写真は開発中のものであ、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

常人を超えたスピードと体格を生かせ！

ブランカ

〈ブラジル代表〉

虎さえ俺の前では猫になる　さしずめお前はネズミといったところか!!

ブランカは「ダッシュ」になってより使いやすくなったキャラの1人だ。ローリングによるカウンターダメージもなくなり電撃も出しやすい。意外と使えるヤツなのでは？

初めてのブラジル旅行で、飛行機の墜落という不幸な事故に巻き込まれてしまう少年ジミー。ジャングルという厳しい自然の中で生き抜くため、少年ジミーは自らの体を変貌させていくしかなかった。肉食獣のような鋭い爪、獲物をしとめるために培われた驚異的な跳躍力、硬質化した皮膚……。ついにジャングルで最強となり蛮人ブランカへと生まれ変わった彼は、失われた自分の過去を求め世界へ旅立った。

生年月日	1966年2月12日
身長	192cm
体重	98kg
3サイズ	B198　W120　H172
血液型	B型
好きなもの	サマンサ、ピラルク
嫌いなもの	軍隊アリ

BRAZIL

相手が近づいてきたらすかさず電撃を出そう。大の電撃は、投げ並みの大ダメージを与えることができる。

野性味あふれる脅威の電撃殺法!!

必殺技の実用性が格段にアップ

初心者プレイヤーにはリーチが長くて扱いやすく、人気もあったブランカ。しかし、前作「ストII」には致命的な弱点があった。ブランカの攻撃の要といえるローリングアタックは、撃墜されると2倍のカウンターダメージを食らってしまうのである。だが「ダッシュ」のブランカはそんな欠点も克服し、すべての点で必殺技がパワーアップしている。起き上がりの電撃攻撃や連続ローリングなど、いずれも実用性が高いのでぜひ多用したい。

●必殺技●

エレクトリックサンダー

小中大のいずれかのパンチボタンを連射する。ボタンの強弱によって電撃の威力が変わる（大のほうが威力がある）。

ローリングアタック

十字キーを←の要素方向に一定時間引いたのち、→と同時にパンチボタンを押す。強弱によって飛行距離とスピードが変わる。

●大技●

ロッククラッシュ

相手に近づいて十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。一度の攻撃で2発入る連続技。

ワイルドファング

相手に近づいて十字キーを左右どちらかに入れて大パンチボタンを押す。連射するとより長い間多く噛む。

ローリングアタック小中大でこれだけ飛距離が違う

ボタンの強弱によって、ローリングアタックで進む距離とスピードはかなり変わってくる。3つのローリングを組み合わせて使い、相手に読まれないようにしよう。

画面左端から…

小(弱)：飛ぶスピードが遅いのでフェイント用に。

中：やや遠めの間合いから出せば手前で着地。

大(強)：大ローリングは画面の端から端まで飛ぶ。

ダッシュになってここが変わった

ローリングアタックのカウンターダメージがなくなり、電撃ことエレクトリックサンダーもすぐ出せるようになったのが大きい。地上戦のリーチは短くなりやや弱くなった。

ブランカを使う時のポイント

素早い動きで相手のスキをうかがい、飛び込む戦法は前作と同じ。また必殺技が強いので、常にローリングを出せる状態にすること。奇襲用として電撃も忘れずに使おう。

ストII'ひとくちメモ

【「CHAMPION EDITION」の必殺技 2】（1の続き）百裂張り手→Hundred Hand Slap、スーパー頭突き→Sumo Head Butt、エレクトリックサンダー→Electricity、ローリングアタック→Rolling Attack、サマーソルトキック→Flash Kick（以下3へ）。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

研ぎ澄まされた獣の血が再び騒ぎ出す！

強力な返し技を覚えろ

必殺技の使いやすさがクローズアップされがちな「ダッシュ」のブランカだが、基本技自体も強いことも忘れてはならない。特に地上戦でのリーチの長さはブランカ一番の特徴で、相手が届かない間合いから相手を牽制したりする攻撃は最も得意とするところだ。また、接近戦では早めに電撃を出すことで相手の攻撃を封じることもできる。攻めるときのパターンが単調になりがちなので、相手に動きを読まれないように戦うことが必要だ。

通称"伸び〜るパンチ"ことしゃがみ大パンチは、ブランカの中で一番リーチがある技だ。ガンガン使おう。

●覚えておきたい必須テクニック

小・中ローリングかみつき

「ダッシュ」は強弱によってローリングの距離を変えられるので、弱で近づいて噛みつき（または足払い）、という奇襲戦法が使えたりする。ブランカ使いなら必ずこの3つの間合いを覚えたほうがいい。

まずローリング

相手の手前に着地

そしてかみつけ!! ガブガブ

●連続技

「ブランカ3段」

お手軽に出せてかつ強力なのがブランカの3段攻撃。まずジャンプ大パンチで飛び込んだ後、すぐに立ち中パンチ→しゃがみ大キック（立ち中キックでもＯＫ）。ボタンを連射するのではなく、タイミング良く押すと決めやすいようだ。

合言葉はピンポンパン

「ローリングサンダー」

本当の連続技ではないが、役に立つコンビネーション攻撃。まず相手にかみつき、すぐに大ローリング→電撃で完成。かみついている間に十字キーを引いて「ため」を作ること、ローリング中にパンチボタンを連打するのがポイントだ。

パンチ連打で相手をシビれさせる

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	ビーストチョップ ある程度連打ができるので、ブランカのローリングなどが落とせる。	ビーストチョップ 中パンチのわりにスキが短い。3段攻撃のときに使われる技だ。	ブラッディライン 「ストII」で使えたローリングネイルが削除され、利用価値アップ。	ニーボンバー 中キックと違って、攻撃が1発分しか入らない。使えない技。	ダブルニーボンバー 接近技の中では比較的使う技。まずまずの攻撃力もある。	ワイルドダンス ブランカの持つ技の中でも、特にリーチが長い。連続攻撃の最後に。
直立(間合い遠)	ベアアタック 近づかれたらこれでビシビシ追い払う。連打で電撃になってしまう。	ワイルドネイル 上から下に腕を降り下ろす。対空技としては大パンチのほうが……。	ブラッディライン 最もよく使う対空技。飛んできた相手はこれでガンガン叩き落とせ。	ビーストキック 相手を牽制するときに使う。本田のスーパー頭突きを返したりする。	ビーストハイキック 業務用ではビーストハイキックという技だった。これも牽制用の技。	ワイルドダンス 対空技の一つ。モーションが大きく、当てるタイミングが難しい。
しゃがみ	キャットクロー ガイルの小パンチなどを返せるが、実際はほとんど使わないだろう。	スネークアッパー 前作ではベアクローという技だったが削除された。牽制用に。	スネークアッパー 相手の飛び蹴りを落とせるほか、リーチがあるので地上戦も使える。	ビーストステップ 足払いは「ダッシュ」になって足に当たり判定がつき、弱くなった。	ビーストステップ 足払いをする時はこの中キック。スキが少ないので多用したい。	ビーストテイル かなり遠くの間合いから相手を転ばせられるので、使用頻度は高い。
垂直ジャンプ	フィストドロップ 対空技として使えなくもないが、通常はまず出さなくていいだろう。	フィストドロップ この技もあまり出さない。春麗が飛び込んできた時などに使え。	フィストドロップ 業務用ではブッシュバスターという技だった。対空技の一つである。	ワイルドヒール 足の当たり判定が斜め下にあるので、相手の対空技を返しやすい。	ワイルドヒール 空中戦なら小よりも中キック。別名「欽ちゃんキック」と言うのだ。	サバイバルキック リュウを端に追い詰めたらコレで牽制せよ。対空技としても使える。
斜めジャンプ	フィストドロップ 技の出る時間が長い。でも、飛び込む時は中キックのほうがいい。	フィストドロップ ジャンプ中に小パンチボタンを連打すれば、着地後電撃状態になる。	サバイバルクロー とにかく当たり判定が巨大で使える技だ。連続技のつなぎに使おう。	ワイルドヒール やや遠めの間合いから飛び込まないと、相手の投げ返しを食らうぞ。	ワイルドヒール ブランカの技の中で最も重宝する技が中キックだ！ 空中戦もＯＫ。	サバイバルキック 遠めの間合いから飛び込んできた相手はこれで返すのが常套手段だ。

ストII'ひとくちメモ

【「CHAMPION EDITION」の必殺技③】（②の続き）百裂キック→Lightning Kick、スピニングバードキック→Whirlwind Kick、ダブルラリアット→Spinning Clothesline、スクリューパイルドライバー→Spinning Pile Driver、などなど（以下④へ）

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

七色の投げを持つ怪力レスラー参上

ザンギエフ

《ソビエト代表》

動きがトロい、必殺技が出しにくい、飛び道具がない……でも、いいのだ。何でも吸い込むスクリューパイルドライバーさえ決めりゃ絶対勝つ!!

お前ごときの腕で
オレに勝てると思っているのか
今度会ったら
腕をヘシ折ってやるぜ

Zangief

ダッシュになってここが変わった

ダブルラリアットがしゃがみ状態でも出せるうえ、回転中の移動が可能になり使い勝手が良くなった。ヘッドバッドも相当強いが、スクリューはめが難しくなっているのは欠点か。

USSR

生年月日：1956年6月1日
身長：211cm
体重：115kg
3サイズ：B163　W128　H150
血液型：A型
好きなもの：レスリング、コサックダンス
嫌いなもの：波動拳、ソニックブーム、ヨガファイヤー、タイガーショット

ザンギエフを使う時のポイント

スクリューが決められる間合いまで、いかに近づくかが第一の課題。近づいた後も、いかにスクリューコマンドを確実に入れられるかがポイントとなる。大足払いメインに攻めよう。

鋼

旧ソ連の闇プロレス界で「赤きサイクロン」の異名をとる怪力男。あまりの強さに試合が組めなくなった彼は「人間はすぐにブッ壊れて使いものにならん」と言い、山奥で熊相手にスクリューパイルドライバーの修行を続けていたという。ちょうどその頃、彼の力を国際親善に役立てれば……と考えた人物がいた。その人物とは、彼が最も尊敬する同志である。彼は同志の考えに賛同し、世界へと旅立った!!

波動拳などの飛び道具を通り越すことができるダブルラリアット。ベガのサイコクラッシャーも返せるぞ！

鋼鉄の肉体ですべてを粉砕するぜ!!

何が何でもスクリュー!!

初心者が戦うと単なる怪力オヤジにしかならないザンギエフだが、必殺のスクリューパイルドライバーをマスターするとその強さは一変する。実際、最近のゲームセンターにいるザンギエフ使いは「来たヤツは何でも吸い込む」レベルに達しているほどだ。スクリュー技をマスターすれば、ザンギエフの面白さがわかるはず。が、そのレベルまでたどり着くには血のにじむような努力が必要だが……。とにかく最初は「十字キーを回しまくれ!!」

●必殺技●

スクリューパイルドライバー

相手の近くで十字キーを一回転（正確には十字キーの↑↓←→の4つの要素方向を一定時間内に入力する）させてからいずれかのパンチボタンを押す。投げ技の間合いとしては全キャラ中最高。

ダブルラリアット

立った状態で小中大のパンチボタン3つをすべて同時に押す。回転中に十字キーの左右で移動が可能。

●大技●

技名	操作
フライングボディーアタック	斜めジャンプ中に十字キーを↓の要素方向に入れて大パンチボタンを押す。
ヘッドバッド	垂直ジャンプ中に十字キーを↓の要素方向に入れて中か大のパンチボタンを押す。
ブレーンバスター	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大パンチボタンを押す。
パイルドライバー	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。
サンダーファイアーパワーボム	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大キックボタンを押す。
ジャーマンスープレックス	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中キックボタンを押す。
レッグスルー	相手の近くで十字キーを↓の要素方向に入れて大パンチボタンを押す。
デッドリードライブ	相手の近くで十字キーを↓の要素方向に入れて中パンチボタンを押す。
かみつき	相手から少し離れて、十字キーを左右どちらかに入れ大パンチ。連打すれば長く噛む。
アイアンクロー/ストマッククロー	十字キーを左右に入れて中パンチでアイアン、↓に入れて中キックでストマック。

ストII'ひとくちメモ

【「CHAMPION EDITION」の必殺技④】（③の続き）日本語と英語の必殺技名を調べるのも楽しいが、同じ名前のものもあるようだ。ガイルのソニックブーム（Sonic Boom）、ダルシムのヨガファイヤー・ヨガフレイム（Yoga Fire・Yoga Flame）などがそれに当る。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

クルクルドスンの超破壊力で、全員昇天しろ!!

吸い込むためなら何でもヤレ

9種類にも及ぶ投げ技やつかみ技などの大技を持ち、接近戦は最強と言われるザンギエフ。が、欠点もないわけでもない。というより、中・遠距離の間合いは欠点だらけだと言ってもいい。歩くのは遅いし、ジャンプ力も乏しく、波動拳などの飛び道具を飛び越すのも至難の技。ゆえに、彼の戦法はいかに相手の懐に飛び込み、得意のスクリューに持っていくかが勝負の分かれ目となる。まずは右に載せたテクニックをマスターすることだ!!

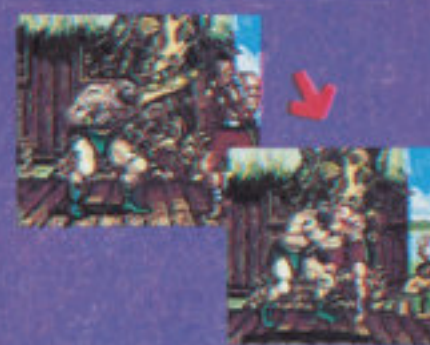
かなりの確率で相手を気絶させることができるヘッドバッド。ピョンピョン飛ぶ相手に使うと効果絶大だ。

●覚えておきたい必須テクニック

ザンギエフを使うときのポイントは、いかにして"スクリューパイルドライバーをかけるか"にかかっている。右に載せた3つの方法は、かけやすいスクリューの代表例。いつでもどこでもスクリューできるくらいの腕前になるまで、プレイヤーは修行あるのみなのだ。

中足払いスクリュー

足が出ている間に十字キーをまわす。小足払いでも可。

立ちスクリュー

一瞬にして十字キーをまわして吸い込む、超高等テク。

しゃがみ中パンチスクリュー

中パンチをわざと空振りし、その隙に十字キーをまわす。

●連続技

「スクリュー3段」

ザンギエフ使いが基本とする攻撃。まず相手が倒れているところを裏側に着地するようにめくりボディプレス（打点は低いほうがいい）→しゃがみ小(中)キックを入れる。このキックが出ている間に十字キーを1回転させスクリュー。

「ザンギエフ新3段」

通常の3段攻撃の応用技。めくりボディプレスから小パンチを連打→スクリューで完成（ここで小パンチは1～3発連続で入る)。ただし相手と接近しているので、小パンチの連打が遅いと投げや必殺技で返されるので注意。

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	ブレーンチョップ ザンギエフの数少ない対空技。連打すればほとんどの攻撃を返せる。	カウンターチョップ 相手を当てるというよりも、スクリューへのつなぎとして使われる。	ダイナマイトパンチ 威力もリーチもでかいが、スキもでかい。使わないほうがいいかも。	ニーアッパー めり込ませてスクリューに持っていくのがよくあるパターンだ。	トーキック 別名「やくざキック」。見た目が派手なので、出せば相手が驚く!?	フライングニールキック 相手の近くで入れると蹴りが2発入る。まともに入れば大ダメージ。
直立(間合い遠)	ストレート ある程度連打できるので、ブランカのローリングを落とせることも。	カウンターチョップ 中足払い→スクリューの連続技にもっていけるが、あまり使わない。	ダイナマイトパンチ 接近戦で出す大パンチと同じ。離れた間合いから当てるならば有効。	ローキック しゃがみ小パンチ→コレにつないでスクリュー というパターンあり。	ミドルキック これを当ててもスクリュー可能。スキが大きいので使いづらい	フェースキック ダルシムの伸ばした腕と相討ちできる。返し技として覚えておこう。
しゃがみ	地獄突き ブランカのローリング、春麗の立ち中キックなどを返せる重要な技。	ロシアンハンマーパンチ 大パンチに比べると中途半端な威力なので、あまり使わない技だ。	ロシアンハンマーパンチ 足払い同様、相手の起き上がりを防いだりする時に使ったりする。	コサックキック これをガードさせ（させなくても可)、一気にスクリューが基本。	コサックキック 相手が端にいる時などは中払いでもスクリューに持ち込める。	コサックキック 攻撃の要となるのがコレ。相手が起き上がる時に重ねて入れよう。
垂直ジャンプ	ジャンピングブレーンチョップ ザンギエフの中で一番使えない技。スクリューの失敗時によく出る。	ジャンピングブレーンチョップ ザンギエフの中で一番使えない技。これもスクリュー失敗時に出る。	ジャンピングブレーンチョップ ザンギエフの中で一番使えない技。ヘッドバッドのほうが全然いい。	ドロップキック 相手が起き上がるところにコレを重ねて、一気にスクリューしよう。	ドロップキック 飛び込んでくる相手を叩く技だが、ジャンプ大パンチのほうがいい。	ドロップキック 飛び込んでくる相手を叩く技だが、ジャンプ大パンチのほうがいい。
斜めジャンプ	ジャンピングブレーンチョップ ザンギエフの中で一番使えない技。スクリュー失敗時によく出る。	ジャンピングブレーンチョップ ザンギエフの中で一番使えない技。スクリューの失敗時に出やすい。	ジャンピングラリアット 飛び込んで当たれば一気にスクリューの間合い。対空としても有効。	ダブルニードロップ 相手の起き上がる瞬間にこれで入り、小足払い→スクリューが有名。	ドロップキック ドロップキックは攻撃が判定が大きい。なるべく大パンチを使おう。	ドロップキック 逃げキックだと、サガットの起き上がりアッパーカットを防げるぞ。

ストII'ひとくちメモ
【「CHAMPION EDITION」の必殺技5】(④の続き)リュウ・ケンの必殺技の中でも、説明がヘンで面白いのが海外版の昇龍拳。2人はMaster Sheng Long(昇龍の達人)の弟子で「古代語の"SHO-RYU-KEN"を唱えると「龍の力を拳に呼びだす」、ということらしい(?)。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

四天王登場で最強の座を明け渡すか？

ガイル少佐

《アメリカ代表》

前作「ストII」で最強と言われたガイルも、「ダッシュ」ではややパワーダウン気味。しかし、それでも十分すぎるほど強いキャラだ。

お前との闘いが
おれの新たなる力となるだろう

Major Guile

同じ部隊の親友ナッシュを悪の組織に殺されてから、国や軍、愛する妻や娘を捨て仇討ちの旅に出たガイル。友が最後に残した「ベガ」という言葉を頼りに、彼はストリートファイトを続けながら各国を渡り歩いている。情に深い一面を見せている彼も、実際の闘いぶりは非常にクール。ひとたび闘いが始まると、機械のように動く精密な殺人マシンと化す。彼の孤独な闘いはいつまで続くのか？

USA

生年月日	1960年12月23日
身長	182cm
体重	86kg
3サイズ	B125　W83　H89
血液型	O型
好きなもの	アメリカンコーヒー
嫌いなもの	日本でリュウに食わされた納豆

ガイルの返し技は多種多様。タイミング次第でこんなに簡単に竜巻旋風脚も返しちゃう。強すぎかも。

ダッシュになってここが変わった

新技が1つ増えたが、各技のダメージが小さくなり、必殺技のスキが大きくなったなどガイルは全体的にパワーダウン気味。ただキャラの潜在能力が高いので結局強い。

ガイルを使う時のポイント

基本的に戦い方は前作と変わっていない。ソニック、中足払い、サマーソルトの3つの技＋α（応用技）で十分勝てる。相手の攻撃に対し的確な返し技を出せば勝てるはず。

冷静沈着、戦闘マシンの強さは健在！

強すぎるゆえの悩み…!?

前作の「ストII」では最強とうたわれたガイル。その強さの秘密は、全キャラーの豊富な技とリーチの長い足技、そして攻防一体の必殺技を持つオールマイティーさにある。欠点と言えば、すべて必殺技が「ため」系なので、出した後に一瞬のスキができることぐらいだ。ソニック投げなどの投げハメがやりづらくなったりなど、「ダッシュ」になって弱体化も目立つガイルだが、今のままでも十分すぎるほど強いことには変わりない。頂点を狙え!!

●必殺技●

サマーソルトキック	ソニックブーム
十字キーを↓の要素方向に一定時間引いたのち、↑と同時に任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱で蹴り上げる高さと威力が変わる（大のほうが高い）。地上、空中に関わらず、小・中は当てれば相手は必ず倒れる。	十字キーを←の要素方向に一定時間引いたのち、→と同時に任意のパンチボタン。強弱でスピードが変わる（強いほうが速い）。威力は同じ。

●大技●

フライングメイヤー	フライングバスタードロップ	ジュードースルー	ドラゴンスープレックス	ニーボンバー	リバーススピンキック
空中で相手と重なりそうになったら、↑以外の方向に十字キーを入れながら中か大パンチボタンを押す。	空中で相手と重なりそうになったら、↑以外の方向に十字キーを入れながら中か大キックボタンを押す。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大パンチボタンを押す。ソニック投げでよく使われる。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。失敗するとフックになる。	十字キーを左右どちらかに入れながら中キックボタンを押す。ガイルの新技で、ニーバットから変更された。	相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大キックボタンを押す。上段と下段の同時攻撃ができる技。

ストII'ひとくちメモ

【隠された人物相関図 ①】世界各国から集まってきた格闘家達。実は意外なところで知り合いだったりするから面白い。中でも驚いたのは、ケンの恋人であるイライザと、ガイルの妻であるユリアが姉妹だということだ。つまり、ケンとガイルは義兄弟なのであった!!　ガーン。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

あらゆる状況に対応する無敵のコマンダー

鉄壁の守りで頂点を狙え

ガイルの基本戦法は、遠い間合いではソニックブーム連打、中間間合いでは中足払い、接近戦ではサマーソルトキックというパターンが確立されている。この基本パターンを常に使えるだけでも強いのに、「相手がこう攻撃してきたらこれで返す」といった返し技も豊富なため、完璧にガイルを操作するとほとんどの相手に勝つことができる。しゃがみ防御の状態で常に必殺技をためておき、あらゆる状況に対処できるようにしておこう。

離れた間合いから一気に相手の間合いに入る裏拳（立ち大パンチ）。COM戦のザンギエフや本田に有効だ。

●覚えておきたい必須テクニック

起き上がりサマーソルトキック

十字キーを↓にため、起き上がると同時に↑＋キックボタン。相手が飛び込んできたときは迷わず狙え。

小(弱)ソニック追いかけ

小の遅いソニックブームの後を追いかけ、相手が防御したら中足払い、投げなどでイタブル。連発すると強いぞ。

●連続技

「サマーソルト3段」

ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→キャンセル技のサマーソルトで3段完成。ジャンプ中に十字キーを引き、必殺技が出せるようにためておくのがミソだ。

まずは飛び込んで

ガイルプレイヤーの常識!?

「ソニック裏拳4段」

サマーソルト3段の発展形。ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ(アッパー)→キャンセル技のソニックブーム→立ち大パンチ(裏拳)で完成。全部決まるとかなり気持ちイイ技だ。

遠い間合いから叩き込め!!

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	ジャブ 連打できる高速ジャブ。竜巻旋風脚やスーパー頭突きが返せるのだ。	フック 相手を追い払うときなどでたまに出る。使用頻度は低い。	ボディアッパーカット 見た目は対空技のようだが、実際は前方に攻撃判定がある技なのだ。	ムエタイキック 連打できるため、一発出してから投げる、といったつなぎに使える。	スラストキック 相手の真下にもぐり込んで出す対空技。上方からの攻撃をほぼ返す。	トラースキック リュウ・ケンの飛び込みを攻撃を返す対空技。引きつけて出すこと。
直立(間合い遠)	ストレート 連打できる高速ジャブ。連打中に十字キーを引き「ため」を作ろう。	トルネーディーアッパー 見た目は強そうだが、攻撃判定が小さく実戦ではほとんど使わない。	スピニングバックナックル 裏拳。リーチが長く、4段攻撃のときのフィニッシュで使われる。	ムエタイキック ガイルの中足払い、ダルシムのスライディング攻撃を連打で返せる。	ローリングソバット 目の前に降りてくる相手を叩ける。足払いも空振りさせられるぞ。	ラウンドハウスキック 遠めの間合いから飛び込んできた相手を落とす。これも対空技だ。
しゃがみ	ジャブ 小ソニックの後近付きジャブ連打→投げといった連係技が効果的。	ジャブ 中パンチ→中足払い→ソニックブームなどの連係技で使うと強い。	リフトアッパー 対空技としては使えないがタイミングしだいで竜巻旋風脚を返せる。	キック 見た目より攻撃判定がかなり小さい。ブランカの大パンチを返せる。	スライドキック 最もよく使われる技がこの中足払い。牽制しつつ「ため」も作れる。	ドラゴンスイープ 2回転する足払いで、2回転目のほうが攻撃判定が広い。スキ多し。
垂直ジャンプ	ジャンプパンチ 打撃判定が小さすぎてほとんど使えない。フェイント技の一種か?	ジャンプパンチ 攻撃判定が小さすぎてほとんど使えない。フェイント技の一種か?	ジャンプパンチ 起き上がろうとしている相手に入れ→着地後足払いなどの連係技に。	ジャンプヒールキック 近くから飛び込んできた相手を叩き落とすときに使ったりする。	ジャンプヒールキック ガイルのジャンプ中足キックを返したりできるが、使用頻度は低い。	ジャンプサイドキック 遠めの間合いから飛び込んできた相手を叩き落とす。反射神経が命。
斜めジャンプ	ジャンプチョップ 着地後のジャブ連打に備えて早めに出したい時に使ったりする。	ジャンプチョップ 逃げジャンプパンチが有効。バルセロナアタックなどを落とせる。	ジャンプチョップ 連続技を決める時は大パンチ。低めの打点で当てるようにしよう。	ジャンピングニーアタック 足を伸ばすと昇龍拳などで撃墜されてしまいそうな時に使おう。	ガイルキック 相手に飛び込む時によく使う技。足が出ている時間が長くてヨイ。	ジャンピングサイドキック 遠めの間合いから飛び込む時などに使う。中キックと併用しよう。

ストII'ひとくちメモ

【隠された人物相関図 2】ケンとガイルが義兄弟という設定以外にも、隠された設定はあるぞ。ケンの娘クリスとダルシムの息子ダッタがペンフレンドの仲だったり、リュウはケンのことを「女なんぞにうつつをぬかしおって」とちょっぴり怒っているのだ。結構笑えますな。

*画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

間合いを無視した驚異の伸びる手足

ダルシム

《インド代表》

遠距離から相手の動きを封じる独特な動きはそのままに、接近戦も強化されたヨガの達人。使い切るのは難しいが、極める価値はある。

悟りだ 悟りを開かぬかぎり 勝利は見えてこないぞ

Dhalsim

瞑

悟りを開いたヨガの達人ダルシム。彼は修行の末、口は炎を吹き、手足を自由に伸ばすという奥義を身につけた。そんな彼にも妻（美人と評判）と息子ダッタ、ペットのコダル(象)という愛する家族がいたりする。彼が闘いに赴くのはのは育ち盛りのダッタを養うため。ヨガを賞金目当ての闘いに使うのはよくないと思いつつ、「これは必要悪なのだ」と自分に言い聞かせ、今日も彼は静かに立ち上がるのだ。

INDIA

生年月日：1952年11月22日
身　　長：普段は176cm(ある程度自由に変えられる)
体　　重：普段は48kg(ある程度自由に変えられる)
3サイズ：B107　W46　H65
血液型：O型
好きなもの：カレー、瞑想
嫌いなもの：甘いもの

ダッシュになってここが変わった

ドリルアタックとドリル頭突きがいつでも出せるようになったため、積極的に攻められるようになったのが一番の強み。ヨガフレイムも投げ並みのダメージが与えられる。

ダルシムを使う時のポイント

相手が近づこうと飛び込んできた時、的確な返し技が出せるかどうかが勝負の鍵となるだろう。また、スキの少ない小スライディングをうまく実戦に組み込んで戦おう。

ジャンプ中は、どこにいても確実に相手のいる場所を攻撃できるようにすること。相手の動きを早めに封じよう。

変幻自在の攻撃！ヨガの奥義を極めよ！

スライディングが勝敗のカギ

全12人の格闘家の中で、最も"怪しい"キャラと言えば……そう、ダルシムに決まりだろう。彼はヨガの奥義(?)で手足を自由に伸ばし、遠くの相手を攻撃するという異色のストリートファイターだ。ヨガファイアーの連続で相手を寄せつけず、遠距離から伸びる手足で攻撃する戦法が得意。前作では接近戦になると投げ以外に有効な反撃手段がなかったが、今回から小スライディングで相手の攻撃を返せるようになった。これで恐いものはない？

スライディング小・中・大でこれだけ滑走距離が違う！

「ダッシュ」のダルシムは、しゃがみ小キックのヨガキックがなくなり、使い勝手のいいスライディングに統一された。ボタンの強弱で変わる距離の違いを覚えること。

画面端から…

小(弱)　飛び込み攻撃の返し技は小(弱)で決まり。

中　波動拳なども避けることができるのだ。

大(強)　相手を転ばしたいときは大(強)を使おう。

●必殺技●

ヨガファイヤー

十字キーを↓、↘、→の順に素早く入れ、任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱によって炎の飛ぶスピードが変わる。威力は同じ。

ヨガフレイム

十字キーを←、↙、↓、↘、→の順に素早く入れ、任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱で炎が出る時間が変わる。威力は同じ。

●大技●

ヨガスルー

相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて大パンチボタンを押す。他のキャラより投げの間合いが広い。

ヨガスマッシュ

相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中パンチボタンを押す。投げ同様つかめる間合いが広い。

ドリル頭突き

ジャンプ中に十字キーを↓に入れながら大パンチボタンを押す。「ダッシュ」になって改良された技。

ドリルキック

ジャンプ中に十字キーを↓に入れながら大キックボタンを押す。「ダッシュ」になって改良された技。

ストII'ひとくちメモ

【新作「ターボ」について】ゲームセンターでは、現在「ストII」シリーズ第3弾の「ターボ」が人気。ゲーム全体の進行がよりスピードアップし、空中竜巻旋風脚などの新技も追加された。「ダッシュ」よりさらに上級者向けな作りだが、巷では第4弾の噂もチラホラ……

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

近づく相手を悪業と共に紅蓮の炎で包み込め!!

新生ドリルキックで頂点を狙う

伸びる手足がダルシム最大の武器であることは間違いないが、基本技が弱いので相討ちを食らってしまうことがとにかく多い。そこで利用したいのが、業務用「ダッシュ」でダルシム使いが得意とする戦法の1つ、"攻めダルシム"の活用だ。これはダルシム特有のスローモーなジャンプから突然相手の足元をドリルキックで強襲する空中殺法で、間合いによって相手が立ち・しゃがみ防御を使い分けなければならなくなる攻撃だ。多用せよ。

ドリルキックは、食らい投げされないように相手の足元を狙って攻撃しよう。この連続攻撃が結構コワい？

●覚えておきたい必須テクニック

ヨガ投げ(ハメ技)

ガードさせて投げろっ!!

倒れている相手の近くで、炎が重なるようにヨガフレイム→ちょっと歩いて投げ。ほとんどハメ技だがかなり使える。ヨガフレイム後、小スライディング→投げという応用もあるぞ。

ヨガスマッシュハメ(これもハメ技)

相手の近くで小スライディングを行ない、ひるんでいるスキにヨガスマッシュ（ヨガスルーでも可）。ザンギエフに次ぐ投げの間合いを持つダルシムならではの連続技だ。

中パンチ後…ヨガ、ヨガの嵐!!

●連続技

「スライディング頭突き(3段)」

リュウ・ケン、春麗の飛び込み攻撃に使える連続技。小スライディングを当てた後、近距離で立ち大パンチ（ダブルヘッドバッド）を入れる。まともに入れば必ず気絶する。ただし、相手の裏側をめくるように当てないと、くらい投げや昇龍拳の餌食になることもある。

「ダルシム新3段」

これも相手の飛び込み攻撃を小スライディングでかわしてからの攻撃になる。めくりスライディングからしゃがみ小パンチ→しゃがみ中キックで3段攻撃。めくってない場合はスライディング後しゃがみ中キックが入る。

パシッ → ペシペシ → ペチッ

	小(弱)パンチ		中パンチ		大(強)パンチ		小(弱)キック		中キック		大(強)キック	
直立(間合い近)	手刀チョップ	飛び込んできた相手を地上で落とす対空技。かなり重宝するだろう。	手刀アッパー	「ストⅡ」ではヨガスマッシュはめの連係技だった。接近戦が強い。	ダブルヘッドバッド	当たれば2発攻撃が入る。ダルシムの持つ通常技で一番威力がある。	キック	懐に飛び込んできた相手を叩き落とす。立ち小パンチと使い分けろ。	合掌キック	やや離れた間合いから飛び込んできた相手なら、コレで落とせる。	ジャンピングニーキック	間合いは意外と広い。実戦では投げや大パンチのほうがいいだろう。
直立(間合い近)	手刀水平チョップ	腕が伸びないので、他の攻撃と組み合わせてフェイント技にしよう。	ズームパンチ	技のモーションが比較的早いので、相手を追い払いたいときに使え。	ダブルズームパンチ	飛び込んできた相手の着地を狙うとガンガン当たる。使用頻度高し。	ズームハイキック	ジャンプ中の相手や、中間間合いでの攻防戦に有効。スキも少ない。	ズームハイキック	中間間合いで相手の動きを封じるときに使う。先読みで攻撃しよう。	ズームハイキック	中キックよりリーチがやや長い。垂直ジャンプした相手を落とせる。
しゃがみ(間合い近)	ジャブ	しゃがみ中キックと組み合わせ、スライディング連続技につなごう。	ジャブ	春麗のスピニングバードキック、リュウ・ケンの飛び込みの返し技。	しゃがみズームパンチ	超低空から技を出すため、相手の返し技を食らいにくいのが特徴だ。	スライディング	「ストⅡ」で使えなかったヨガキックがなくなり、実用性がアップ。	スラストキック	接近戦用の小技。スキがないので連続技や投げと併用して使おう。	スライディング	相手を転ばすことができるが、ガードされるとスキだらけになる。
しゃがみ(間合い遠)	しゃがみズームパンチ	下段攻撃は伸びる立ちキックと組み合わせて使うと効果絶大である。	しゃがみズームパンチ	立ち中パンチよりもリーチが短いが、下段攻撃ができるのが強み。	しゃがみズームパンチ	しゃがみパンチは波動拳、ヨガファイヤーを避けることができるぞ。	スライディング	「ダッシュ」になってスキがなくなり、実用性が格段にアップした。	スライディング	歩くより連続でスライディングしたほうが早く移動できるのだ。	スライディング	波動拳を飛び越して、足元を攻撃するときに使う。スキは大きい。
ジャンプ	ジャンプズームパンチ	見た目のグラフィックよりも攻撃判定が小さく、あまり使われない。	ジャンプズームパンチ	大パンチよりも技が出ている時間が長いので、逃げパンチに使える。	ジャンプズームパンチ	相手が飛び込んできたとき、自分も逃げながらコレを打つと叩ける。	ジャンプズーム前蹴り	攻撃判定が小さいので、あまり使われない。中キックを多用しよう。	ジャンプズームキック	逃げキックで地上にいる敵を攻撃できて、空中戦も強い。頼れる技。	ジャンプズームハイキック	空中戦で使う。相手の間合いを見て他のズームキックと使い分けろ。

ストⅡ'ひとくちメモ

【「ダッシュ」カラーでプレイ!!】キャラ選択画面のとき、スタートボタンを押して選択するとマイキャラを色違いの「ダッシュ」カラーにすることができる（6つのボタンいずれかを押すとオリジナルカラーになる）。メタルダルシム、デザートカイルなどの愛称で呼んであげよう。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

おやおや、どうしたんだ？ そんなところで寝てると カゼひくぜ!!

一発パンチが入りゃ、勝ったも同然！

バイソン

《アメリカ代表》

四天王なのに「もしかしてコイツ、弱いのでは…？」という印象を持たれがちなバイソン。実際、対戦も苦戦を強いられる。しかし、ラッシュ時の猛攻は一見の価値アリなのだっ!!

タフな体と、破壊的なパワーを持つ拳を生まれつき身につけていたバイソン。そんな彼が、2つの拳でアメリカンドリームを実現できるヘビー級チャンピオンに憧れたのは当然の成り行きだったと言える。しかし、その驚異的なパンチ力がバイソンにとって不幸を招く原因となった。すべての対戦者を再起不能にする"危険なボクサー"として、誰からも試合を拒否されてしまったのである。チャンプへの道を絶たれた彼を待っていたのは、ラスベガスの闇カジノで行なわれるストリートファイトだ。スポットライトを浴びて、今日も彼は対戦者相手に脅威の拳を振るうのだった。

剛

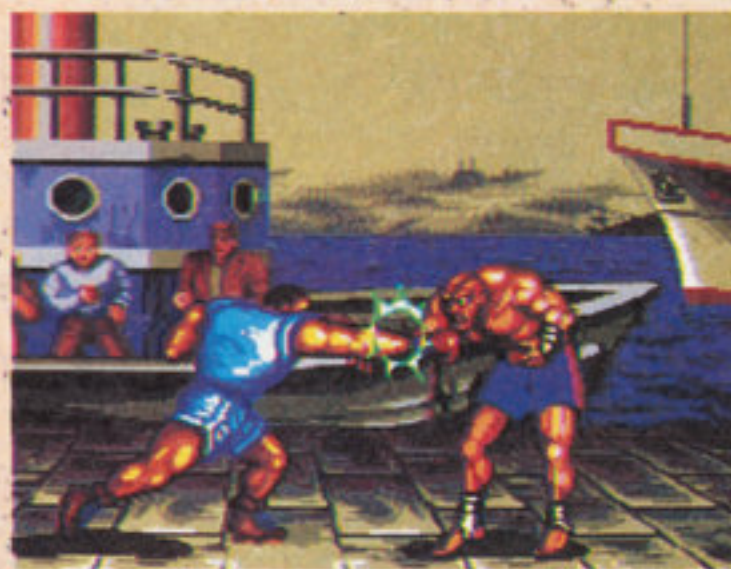
USA

生年月日	1968年9月4日
身長	198cm
体重	102kg
3サイズ	B120 W89 H100
血液型	A型
好きなもの	女、バーボン
嫌いなもの	魚、算数、努力

ふたつの拳ですべてを叩きのめす!!

合言葉は「ファイナル」

バイソンと言えばやはりターンパンチ、この必殺ブローの存在を抜きにしては語れないだろう。この技は押している時間によって威力が変わるという特殊な技で、約70秒以上ためると「ファイナルターンパンチ」となって相手の体力を半分以上削ることができる。ためている間は操作がかなりやりずらくなるのが欠点だが、いかに相手に気づかせずにためるかが、バイソン使いの見せどころでもある。

また、意外と足が速い（ボクサーだからフットワークがいいのは当り前なのだが）ので、相手がパンチを必要以上に警戒しているときはいきなりヘッドボマーでつかんでしまうのもいい。この技は間合いも広く、離れた後のコンビネーション攻撃も強力なのでおススメだ。

キャラクターの影に注目。こんなに離れていても、バイソンのストレート立ち大パンチは当たるのだ！

四天王バイソンはこんなキャラだ

COMキャラとしては最弱の部類に入るバイソン。パターンさえつかめば四天王の1人とは思えないほど簡単に倒せる。オツムのほうがちょっと弱いので（？）ダッシュアッパーによるラッシュ攻撃さえ防ぎきれば、楽勝で倒せるはずだ。が、油断は禁物。全キャラ中最高の破壊力はやはりあなどれないものがある。

●必殺技●

ターンパンチ
パンチボタン（キックボタン）の小、中、大の3つをすべて押さえてから、いずれかのボタンを離す。3つのボタンを押さえている時間に比例して威力が8段階に変わる（長く押すほど強くなる）。

ダッシュアッパー
十字キーを←に一定時間引いたのち、→と同時に任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱によりダッシュする長さが変わる。

ダッシュストレート
十字キーを←に一定時間引いた後、→と同時に任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱によりダッシュする長さが変わる。

●大技●

ヘッドボマー
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大パンチボタンを押す。ボタンを連打すればより早く長い間つかむ。

ストII'ひとくちメモ
【「ストII」用語集 ①】2年以上もブームが続いたことで、「ストII」に関しては様々な専門用語がゲームセンターから生まれた。まず、有名なのが「ピヨる」。キャラが気絶したとき、頭にヒヨコが回っているところからつけられた。他の格闘ゲームでもよく使われているぞ。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

今宵(こよい)も必殺のターンパンチがうなるぜ!!

怒濤のラッシュで叩きのめせ

高速ジャブやリーチが極端に長いストレートを基本とし、そこからダッシュストレートやアッパーなどの必殺技をうまくコンビネーション攻撃に組み込むのがバイソンの基本戦法だ。とにかくいかに相手の懐(ふところ)にタイミング良く飛び込み、強力な連続技を叩き込めるかが一番のポイントとなる。相手の動きを読め。

常に必殺技はため状態にしておこう。いつでも技を出せる状態になっているのがベスト。

相手が引っかかって飛ぼうものなら、こっちもすかさずダッシュアッパー。すると……。

相手の着地地点までバイソンがダッシュし、迎撃完了。

●覚えておきたい必須テクニック

ターンパンチつかみ

3段階目以上のターンパンチは相手の懐に一気にもぐり込むため、すぐにヘッドボマーでつかめることが多い。ヘッドボマーが終わったと同時にもう一度ターンパンチを狙ってみるのもいいだろう。

ターンパンチ

さらにヘッドボマー

2段ダッシュアッパー

離れた間合いから大ダッシュアッパー→小ダッシュアッパーを打つ連続技。1発目を打ったらすぐに一度十字キーを引いて「ため」を作り、2発目に備える。COMが多用する。

●連続技

「バイソン3段」

COMキャラも使う3段攻撃。ジャンプ大パンチから立ち中キック(ボディーブロー)→モーション終了後すぐダッシュアッパーで完成だ。

「バイソン5段」

バイソンのパワーが爆発する5段攻撃。まずジャンプ大パンチから入り、すぐにしゃがみ小キック→立ち小キック→キャンセル技でダッシュアッパー。さらに立ち大パンチも入れれば完成だ。ちなみに、この連続攻撃は相手が一度気絶しないと、4段目までしか入らない(通常はここで気絶してしまう)。ジャンプ大パンチを着地ぎりぎりで当ててからの連打が勝負だ。

小ボタンアッパー

とどめに立ちストレート

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立(間合い近)	ジャブ 1発当ててヘッドボマーでつかむ、というつなぎ技で使うと効果的。	アッパー 斜め前方に攻撃判定がある。相手が飛び込んできた瞬間を狙おう。	ストレート 威力はかなり大きいが、通常の間合いではあまり使われない技。	エルボー 連続攻撃でよく使われるが、通常の間合いではあまり使われない技。	ボディブロー 連続攻撃でよく使う。当たればダッシュアッパーが連続でよく入る。	ボディブロー 連続攻撃でよく使う。連打してコンビネーション攻撃を考えること。
直立(間合い遠)	ジャブ ブランカのローリングや春麗のスピニングバードキックを返せる。	バッファローアッパー 対空技の1つで、スキが少ない。中間の間合いでは牽制に使える。	バッファローストレート リーチもあって一気にパンチが出るので強い。COM戦で多用する。	エルボー 斜め前方から飛び込んでくる相手を倒すときに使ったりする。	バッファローボディブロー 相手を画面端に押し込めるときに、大パンチと組み合わせて使う。	バッファローフック 攻撃判定が出るのが一瞬遅い。早めに出してタイミングを狂わせろ。
しゃがみ	シットジャブ 1Pプレイで、COMキャラの動きを連打で封じるときなどに使う。	ローストレート 端に追い詰めれば、リュウが波動拳を出すのを封じることができる。	ライジングアッパー 竜巻旋風脚などを返せる対空技。ギリギリまで引きつけてから打て。	シットジャブ 相手を端に追い詰めて牽制するときに使う。必殺技へのつなぎ技。	ローストレート 小パンチよりも攻撃判定が大きいがスキも大きい。フェイント用に。	レッグクラッシャー バイソンのパンチの中で、唯一相手を転ばすことができる重要な技。
ジャンプ	ハンマードロップ 技の出る時間が長いので、バルログの対バルセロナアタックなどに。	ジャンピングフック 波動拳を確認してから飛んでも、リュウ・ケンへの攻撃が間に合う。	ブーメランフック とにかく強力。サマーソルト、タイガーアッパーカットも返せる!!	ハンマードロップ ジャンプパンチは見た目がすべて同じ。違いは攻撃判定と速さだ。	ジャンピングフック バイソンの技はキックボタンもすべてパンチになることを忘れずに。	ブーメランフック 連続技はキック系を主に使うので、この大パンチで飛び込むとラク。

ストII'ひとくちメモ

【「ストII」用語集 (2)】ステルス→波動拳などの飛び道具がキャラをすり抜けて飛んでいくこと、ドスコイ→本田のスーパー頭突きのアダ名、スラ→ダルシムのスライディングの略、ロケット→リュウ・ケンのジャンプキックのアダ名……キミはすべての用語を覚えられるか!?

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

この超スピードについてこれるか!?

バルログ

《スペイン代表》

12人中、最高のスピードを誇るバルログ。相手をよせつけない爪攻撃と投げ技が最大の特徴だ。強さともろさの2面性を合わせ持つ、ちょっとクセのある四天王キャラである。

東洋に伝わる NINJUTSU(忍術)をマスターし、華麗な連続技で対戦者を次々と屠っていくバルログ。美に対して異常なほどの執着を持っている彼は、醜い者はこの世に存在してはならぬと思っているナルシストだ。戦士としての彼は常に仮面で素顔を隠しているが、人々が目をおおうほど残虐的な倒し方をした時だけは時折満足した笑みを浮かべ、素顔を見せるという。その素顔を見た者は、少年のようなはかなげな美しさと涼しげな目に宿る狂気を垣間見て恐怖する。今日もバルログは自分の強さを人々に示すことにより、自分の美しさを最確認し、陶酔にふけるのだった。

フッフッフッ 優雅な時をすごさせてもらったよ!

SPAIN

生年月日	1967年1月27日
身長	186cm
体重	72kg
3サイズ	B121 W73 H83
血液型	O型
好きなもの	美しいもの、自分自身
嫌いなもの	醜いもの

美に執着する冷酷な仮面のナルシスト

華麗な空中技で翻弄しろ

春麗よりも素早い身のこなしと、爪を使ったリーチの長い攻撃で全格闘家を翻弄するスペイン忍者・バルログ。超スピードを生かしたヒット&アウェイ戦法と、華麗な空中殺法がバルログの基本戦法である。1Pプレイ時のCOM戦なら、イズナドロップさえ出せばほとんどのキャラに勝ててしまうだろう。

四天王バルログはこんなキャラだ

バルログの持ち味は、何と言っても華麗な身のこなしと素早い動きにつきるだろう。操作するプレイヤー側もこの動きに慣れるのはかなり大変だが、一度使い始めたらこのスピード感は快適そのもの。相手がジャンプしている間に裏側に回り込んで投げる、といったバルログならではの戦法はぜひマスターしたい。

スペインのステージでは、バルログの三角飛びが使えない(金網によじ登ってしまう)ことに注意しよう。

●必殺技●

フライングバルセロナアタック

三角飛びの後、バルログが空中にいる間に任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱で飛んで行くスピードが変わる(大のほうが速い)。

フライングイズナドロップ

三角飛びの後、バルログが空中にいる間に相手の近くで十字キーをどこかに入れ任意のパンチボタン。ボタンの強弱で飛ぶスピードが変わる。

ローリングクリスタルフラッシュ

十字キーを←に一定時間引いた後、→に入れて同時に任意のパンチボタン。ボタンの強弱で回転数と飛距離が変わる(大のほうが多く回転する)。

●大技●

レインボースープレックス

相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大パンチボタンを押す。十字キーを倒した方向に投げることができる。

スターダストドロップ

ジャンプ中に相手と重なりそうになったら、相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れて中か大パンチ(空中投げ)。

バックスラッシュ

十字キーを素早く←(相手と反対方向)に2回入れる。バク転中は無敵だが、その後のスキが大きいので多用はしないこと。

三角跳び(壁向かいジャンプ)

十字キーを→に一定時間引いた後、↑に入れると同時に任意のキックボタンを押す(↗だと左上、↖だと右上に飛ぶ)。

ストII'ひとくちメモ

【「ストII」用語集③】「ピヨる」、「吸い込む」などの基本「ストII」用語以外にも、連続技のコンビネーション攻撃などで様々な愛称がつけられたものがある。小昇龍拳を切れ目なく打ち続ける「ドラゴンダンス」、ジャンプ後すぐにドリルキックを出す「すぐドリ」が有名だ。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

華麗で残酷、血に飢えた爪が弱者を裂く!!

ザクザクッと爪で削り取れ

バルログの爪攻撃のリーチは全キャラ中一番長い。ただ、一発一発の攻撃力はかなり小さいため、バルログ使いはダメージの大きい投げや手数で勝負することが多くなる。特に有効なのは、爪攻撃とローリングクリスタルの併用(へいよう)で相手の体力をガリガリと削る方法だ。相手に動きを読まれないように戦おう。

しゃがみ中爪はバルログの基本。スタート地点で、すでに相手はバルログの射程内にいる。

バルログの空中殺法は、すでに返し技が見つかっている。多用すると逆に落とされてしまう。

相手の攻撃を何度か防御すると、バルログの爪が折れてしまう。こうなると一気にピンチ。

爪が折れると…ダメだぁ〜

●覚えておきたい必須テクニック

バルログの特徴は、その華麗な空中殺法にある。十字キーを入れる方向やタイミングで、右に紹介したように様々なバルセロナアタックを使うことができるわけだ。相手を投げるか、または爪で攻撃するか……。COM戦と違い、対戦は相手の動きを事前に読む必要がある。修行あるのみ!!

クロスバロセロナ

相手がいる方向に三角飛びして相手の頭上から攻撃する空中殺法。イズナドロップがよく使われる。

ターンバルセロナ

相手と離れて、相手とは反対方向の画面の端に三角飛びする。高さが低く、かつ速い空中攻撃になる。

●連続技

「バルログ3段」

簡単に出せ、かつ確実に相手の体力を削る連続技だ。ジャンプ大キックで飛び込んだ後、しゃがみ中キック→しゃがみ中パンチで完成。

「ローリング6段」

ローリング開始!!

リュウ・ケンやガイルに入る連続技。しゃがみ小パンチ→キャンセル技で大ローリングクリスタルフラッシュ→しゃがみ中パンチで4〜6段攻撃が完成する。相手が気絶しそうだな、と思ったらすぐにローリングクリスタルの「ため」を作っておこう。密着してから使えば、ローリング中は面白いようにザクザク攻撃が決まる(ただし攻撃は全部決まらないこともある)。

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立	フラッシュクロー 連打でチクチクと刺せるので、相手と間合いを離したいときに有効。	スパーククロー 最も多用する対空技。爪の位置を相手に当てるように攻撃しよう。	ブラッディークロー 見た目は小・中パンチと変わらないが、攻撃判定が広くなっている。	フラッシュクロー キャンセル技で、ローリングクリスタルアタックと併用すると強い。	スパーククロー タイミングさえ合えば、ほとんどの飛び込み攻撃を落とせるはずだ。	ブラッディークロー 大パンチは足元にやられ判定がなくなる。足払いを返すときに有効。
しゃがみ	ファルコンクロー キャンセル技のローリングクリスタルフラッシュと組み合わせよう。	コンドルクロー 相手が足払いしたところを爪で当てる、といった返し技ができる。	イーグルクロー スキがやや大きいので、対戦では中パンチのほうを多用しよう。	リザードウィップ 中キックもスキがないので、使うなら小よりも中キックがお勧め。	ドラゴンウィップ 連続攻撃のつなぎとしてよく使われる。中パンチと併用して使おう。	ラウンドスライダー 波動拳やソニックブーム、ダルシムのスライディングの返し技だ。
垂直ジャンプ	ローズニードル 相手の起き上がりに当てるように入れ、そこから再びザクザク削れ。	ウィンディーライナー 小キックと使い方はほとんど同じ。タイミングでは投げも狙える。	スターライナー スーパー頭突きを蹴り落とすことができる。対空技として使おう。	ローズニードル 垂直ジャンプキックの攻撃は、すべて垂直ジャンプパンチと同じだ。	ウィンディーライナー この技を出すならパンチボタン。空中で投げる可能性があるからだ。	スターライナー 離れた間合いでピョン飛び、相手を牽制したりするのもいい。
斜めジャンプ	コメットストリーム 斜めジャンプパンチの攻撃は、すべて斜めジャンプキックと同じだ。	メテオドロップ この斜めジャンプの攻撃も、投げのチャンスがあるパンチ系がいい。	シューティングスター 動きがかなり素早いので、普通に攻撃しても返されることは少ない。	コメットストリーム 相手の飛び蹴りは、この飛び蹴りで返すことが一番確実な方法だ。	メテオドロップ 空中投げはあまりに間合いが微妙なので、狙ってもなかなか出ない。	シューティングスター 動きが素早いので、波動拳のモーションを見てからでも攻撃できる。

ストII'ひとくちメモ

【世界各国旅めぐり ①】「ストII」で登場する12人のキャラは、世界中から集まった格闘家という設定になっている。同時に、格闘家達はそれぞれの国を代表する(?)ステージを持っているのだ。ちなみに、この各ステージにはそれぞれ地名(名前)がつけられている(②へ続く)。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

タイ式昇龍拳を身につけて、ヤツが帰ってきた!!

サガット

《タイ代表》

Sagat

リュウ・ケンと操作方法が似ているので、リュウ・ケン使いならすぐに使いこなせるキャラ……と思ったら大間違い。サガットの真の強さを引き出すには、多大な修練が必要だ。

人里離れた奥地で、2メートルを軽く超える片目の大男が修行に明け暮れていた。ムダのない引き締まった筋肉、そして胸に刻まれた大きな傷。そう、この傷こそが、彼の運命をここまで変えたのだ。4年前、周囲から格闘王と呼ばれ無敵を誇っていたサガット。だが、そこにリュウと名乗る格闘家が現れてから彼の中で何かが変わったのだ。あの日以来、彼はリュウを倒すためだけに生き、修行を続けてきた。今ではより強い相手と闘い、己の技を磨くことだけが人生の糧、生きる目的である。「傷は癒えた。リュウ、早くここまでやってこい」荒野の下、彼はそうつぶやいた。

怨

再び俺が世界一になるまで負けるわけにはいかないのだ

THAILAND

生年月日	：1955年7月2日
身長	：226cm
体重	：78kg
3サイズ	：B130　W86　H95
血液型	：B型
好きなもの	：強い対戦相手
嫌いなもの	：昇龍拳

やや離れた間合いから相手が飛び込んできたら立ち大キックで返す。面白いくらい簡単に叩き落とせる。

格闘王復活!!　宿命の対決は近い!!

玄人好みの必殺技使い

サガットは接近戦から遠距離戦までオールラウンドに戦える点で、ガイルやリュウ・ケンと似たタイプと言える。だが、真の強さを引き出すには相当の熟練度が必要とされる上級者向けキャラでもある。基本技の種類は少ないものの、その威力は全キャラ中トップクラス。ストレートから足払いまで、いずれも大ダメージを相手に与えることができるのは四天王キャラならではだろう。また低い打点から相手に覆いかぶさるように入るジャンプキックも強く、飛び道具を持つキャラにも対等以上に戦える。対空兵器は出しぎわの無敵を利用したタイガーアッパーカットで決まりだ。サガットが再び天下を取る日も近い！

●必殺技●

タイガーアッパーカット

十字キーを→、↓、↘の順に素早く入力し、任意のパンチボタンを押す。パンチの強弱で相手に与えるダメージと、飛び上がる高さが変わる。(大のほうが高く飛び、技の威力も大きい)。

タイガーショット

十字キーを↓、↘、→の順に素早く入力し、任意のパンチボタンを押す。パンチの強弱で飛ぶスピードが変わる。(大が速く、小が遅い)。威力は小・中・大、すべて同じ。

グランドタイガーショット

十字キーを↓、↘、→の順に素早く入力し、任意のキックボタンを押す。パンチの強弱で飛ぶスピードが変わる(大が速く、小が遅い)。威力は小・中・大すべて同じ。

●大技●

タイガークラッシュ

十字キーを↓、↘、→、↗の順に素早く入力し、任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱で高さと飛ぶ距離が変わる。

タイガーキャリー

相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か大のパンチボタンを押す。結構強引に相手を投げてしまう荒技だ。

四天王サガットはこんなキャラだ

サガットは「ストII」の前作、つまり業務用「ストリートファイター」のボスに相当するキャラだ。当時は波動拳に似たタイガーショットが唯一の武器だったが、今回は修行によりタイ式昇龍拳と言えるタイガーアッパーカット、地を這うグランドタイガーショットを身につけて登場する。使いこなせれば頂点を狙えるキャラの1人だ。

ストII'ひとくちメモ

【世界各国旅めぐり ②】(1の続き) そこでここでは、あまり知られていない各ステージ名を紹介しよう。リュウ(日本)→朱雀城、ケン(アメリカ)→バトルハーバー、本田(日本)→東京・江戸の湯、春麗(中国)→太平路商店街、フランカ(ブラジル)→アマゾン河流域(3へ続く)。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

最強伝説に向け、今再び手負いの虎が動き出す!!

基本戦法はリュウ・ケンと同じ

リュウ・ケンと同じタイプの格闘家なので、画面端に追い詰めての鳥カゴ戦法（タイガーショットの連打）、タイガーショットアッパーカット（リュウ・ケンの波動昇龍拳）といったリュウ・ケンの戦法がそのまま使える。ちなみに、タイガーショットはやられ判定が下段にあるグランドタイガーを撃つのが基本だ。

リュウ・ケンの波動拳は、タイガークラッシュで飛び越すことができる。一気に反撃だ。

グランドタイガーを過信するのは危険。スーパー頭突きがくるぞ!

ジャンプキックによるサガットの飛び込み攻撃はとにかく強い。頭にペチッと当てろ。

●覚えておきたい必須テクニック

出し際が無敵のアッパーカット!

タイガーアッパーカットが出た瞬間のグラフィックは、サガットが無敵状態になっている。つまり、この瞬間に相手と相討ちすれば、昇龍拳のように相手の攻撃を完全に返せるわけだ。ぎりぎりまで引きつけてから打て!!

思いっきり引きつけろ

鳥カゴはリュウ・ケンより強力

相手を画面の端に追いつめたら、グランドタイガーショットを大小織り混ぜて連打しよう。タイガーショットはリュウ・ケンの波動拳よりもはるかにスキが少ないので、これだけでも相手は身動きが取れなくなる。

小タイガー

大タイガー

タイガーショットアッパー

アッパー昇龍拳のサガット版。2発攻撃が入る立ち小キックを相手の近くで出した後、小キックの2発目をキャンセルさせ、アッパーカットを出す。1発目が出た瞬間にアッパーコマンドを入力しよう。

足払いタイガーショット

リュウ・ケンの波動足払いの応用技。小足払い（しゃがみ小キック）を出すと同時にグランドタイガーショットのコマンドを入力して、キャンセル技に持ち込む。中・大足払いだと入らないので念のため。

●連続技

「タイガー3段」

低めのジャンプ大キックの後、立ち小キック→キャンセル技のタイガーアッパーカットで完成。技の出し方はアッパー昇龍拳と同じだが、威力が段違いに強い。最後の技をタイガーショットにしても可。

「クラッシュ4段」

低めのジャンプ大キックの後、しゃがみ小キック→キャンセル技でタイガークラッシュ。タイガークラッシュが2発入るので、計4段の連続攻撃になる。決めるのは難しいが、全部当たれば気持ちいい。

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立	ティーソーク 小パンチはキャンセル技が使えるので、アッパーカットのつなぎに。	ハイストレート タイガーショットを出すグラフィックと同じなので、牽制に使う。	タイガーストレート 離れた間合いから相手が飛び込んできたらコレで返す。	ローキック 近・中距離のラッシュ攻撃で多用する2段攻撃。キャンセル技可能。	ミドルキック 接近戦でなら2発同時に入る技。小キックと組みあわせて使おう。	ハイキック 中・上段に連続で蹴りが入る2段攻撃。一番利用価値の高い対空技。
しゃがみ	ローストレート グランドタイガーを打ったグラフィックと同じなので、牽制に使う。	アンダーストレート 小パンチと同じく、相手を牽制する以外はあんまり使い道がない。	グランドストレート 上方に攻撃判定があるので、対リュウ・ケン戦の対空技に使える。	タイガーネイル キャンセル技に使う。アッパーカット、タイガーショットのつなぎ。	タイガーテイル 小や大キックのほうが利用価値があるので、使用頻度は低いだろう。	タイガーキック 技の出ている時間が長く、リーチもある。これも対戦では多用する。
ジャンプ	ジャンピングタイガードロップ 春麗やバルログにめくり投げを狙われたら、この小キックで逃げろ。	ジャンピングタイキック 打点が低いので、リュウ・ケンの波動拳を飛び越して攻撃できる。	ジャンピングタイガーキック 空中戦で相手を叩き落とすときなどに使える。利用価値はかなり大。	ジャンピングタイガードロップ この小キックボタンから入れれば楽に連続技へつなげられるかも……。	ジャンピングタイキック 主に相手の懐に飛び込むときに使う。大よりも間合いが離れにくい。	ジャンピングタイガーキック 足の先にはやられ判定がないので、ここを相手に当てるようにせよ。

ストⅡ'ひとくちメモ

【世界各国旅めぐり（3）】（2の続き）ザンギエフ（旧ソ連）→大工場、ガイル（アメリカ）→空軍某基地、タルシム（インド）→マハラジャ宮殿、バイソン（アメリカ）→L.A.、バルログ（スペイン）→格闘酒場、サガット（タイ）→アユタヤ遺跡、ベガ（タイ）→ラーマーヤナ寺院、となる。

＊画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

闇の世界に君臨する悪の帝王、ここに見参//

ベガ

《悪の組織シャドルー》

お前も俺を
倒すことができないのか
俺より強いヤツはいないのか

リーチ、破壊力、連続攻撃のすべてにおいて他のキャラを凌駕する力を持つベガ。このキャラでプレイするからには、圧倒的な力を見せつけて勝つのが美しいぞ。

世界の裏で暗躍する謎の悪の組織「シャドルー」の支配者であり、世界最強の格闘家…いや、暗殺家と言うべきか。ともかくベガの生い立ちと年齢は不明。彼の闘い方の特徴は、全身から吹き出すサイコオーラを総合格闘技に組み込んでいることだろう。ただ、このパワーは憎しみから生まれた「負」の気であることを忘れてはならない。ある高名な格闘家に師事して気を操る術を身につけたベガは、この力が世に広まるのを恐れ、自らの手で師匠を殺害した……。敵対する相手をすべて力でねじふせ、あらゆるものに憎悪の念を抱く魔王。極悪非道の限りを尽くすベガが操る暗黒の力に、勝つ術ははたしてあるのだろうか!?

SHADOLU

生年月日	：?年4月17日
身長	：182cm
体重	：80kg
3サイズ	：B129 W85 H91
血液型	：A型
好きなもの	：世界征服
嫌いなもの	：弱いもの、無能な部下

サイコパワーを自在に操る魔人!!

死角なしの絶対的な強さ

さすがは四天王の頂点に立つキャラ、ベガの強さは他のキャラを圧倒している。必殺技の利用価値が高いのはもちろんのこと、基本技がとにかく使えるのがベガの特徴だ。特に基本技で使えるのがキック系。リーチのある立ち中・大キックが地上戦で非常に使えるうえ、歩くスピードも速く、投げ技も間合いが広く強力だ。COM戦なら、単純にサイコクラッシャーで画面を往復するだけでも楽に勝ててしまうといっても過言ではない。……だがこれだけ強いベガも、有効な対空技と接近戦用の技がそれほどないため攻め込まれると意外ともろい一面もある。しかしこれは、些細なことでしかない。「ダッシュ」においてはベガの頂点の座は、すでにゆるぎないのだ。

足のつま先部分を当てるようにサイコクラッシャーを出してみよう。相手は一方的に攻撃をくらうしかない。

四天王ベガはこんなキャラだ

「ストII」のボスだけあって、その強さは脅威的。リーチが極端に長くて使える基本技と相手の反撃を封じる必殺技を持ち、多くの対戦者を地に沈めてきた。ゲームセンターではサイコ投げと呼ばれる簡単で強力なハメ技が使えたため、ベガの使用を禁ずる対戦台まで出たほど。確実に勝ちたいならベガしかない。

●必殺技●

サイコクラッシャーアタック	ダブルニープレス	ヘッドプレス
十字キーを←に一定時間引いたのち、→と同時に任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱で飛ぶ距離が変わる。威力は同じ。	十字キーを←に一定時間引いた後、→と同時に任意のキックボタンを押す。ボタンの強弱で飛ぶ距離が変わる。威力は同じ。	十字キーを↓に一定時間引いた後、↑と同時に任意のキックボタンを押す。強弱で移動する速さが変わる。威力は同じ。

●大技●

デッドリースルー	サマーソルトスカルダイバー
相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、中か強パンチボタンを押す。投げの間合いは広めで、威力もある。	ヘッドプレス後に任意のパンチボタンを押す。ボタンの強弱で、技が出る時間が変わる。(強が速く出る)。威力は同じ。

ストII'ひとくちメモ 【MD版ベガについて】業務用「ダッシュターボ」はダブルニープレスのため時間がより長くなり、弱体化を見せたベガ。しかし、MD版は「ダッシュ」なので、あの悪魔的な強さはしっかり受け継がれている。中サイコで相手に突っ込んで投げるハメ技"サイコ投げ"もあるぞ!!

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

憎しみの闘気(オーラ)を身にまといあらゆるものを焼きつくす!!

必殺技をからめて戦え

全身を武器にするサイコクラッシャーアタックがベガの代表的な必殺技だが、実際はダブルニープレスと足技を組み合わせたコンビネーション攻撃が強い。特にダブルニープレスが決定的に強く、これだけで相手の動きを封じてしまうことができるはずだ。ベガ使いなら、まずダブルニープレスはめを覚えよう。

カンカン、と2連続で攻撃が入るダブルニープレス。ここから一気に投げることもできる。

相手が飛び込んできたら、すかさずジャンプ大パンチで対抗しよう。数少ない対空技の1つ。

立ち大キックは本田やザンギエフのような相手によく入る。リュウ・ケンにもかなり有効。

●覚えておきたい必須テクニック

基本は斜めタメ!

ベガはすべての必殺技が「ため」系のものばかり。斜め下に十字キーを常に引くクセを身につけよう。

必殺のダブルニープレスはめだ!

ベガの強さを証明する代表的なはめ技。ダブルニープレス➡小(中)足払い➡立ち中キックを繰り返すことで、相手の動きを封じてしまう。

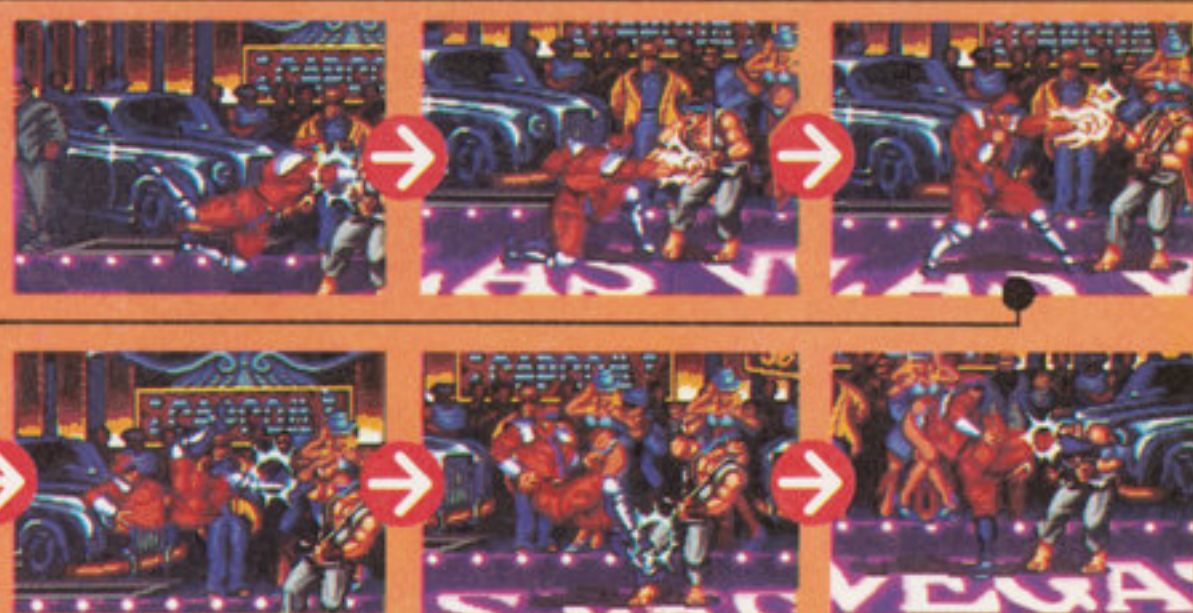
以後繰り返し

●連続技

「ベガ3段」

"ダブルニープレスはめ"の応用技。ジャンプ大パンチで飛び込んだ後、立ち中パンチ→立ち中キックを入れる。1発目は着地寸前に出そう。

「ダブルニー6段」

相手が気絶したとき、もし自信があるのならぜひ狙ってもらいたい連続攻撃。たいがい技が全部決まる前に気絶してしまうことが多い。ジャンプ大パンチで飛び込んだ後、しゃがみ小パンチ→立ち小パンチ→小ダブルニープレス→立ち中パンチで恐怖の6段攻撃になる。頂点を狙うベガプレイヤーなら、ぜひマスターしてもらいたい(春麗など一部のキャラには入らない)。

	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ	小(弱)キック	中キック	大(強)キック
直立	サイコストレート 連打可能なストレート。遠めの間合いから飛んできた相手を落とす。	サイコブロー 見た目はかなり派手な攻撃だが、対戦ではあまり使われない技。	サイコブレイク 相手が裏側に着地するように飛んできたら、一歩進んでコレで攻撃。	ヘルミドルキック 中や大キックと組み合わせて使う。立ちキック系は地上戦の基本だ。	デスミドルキック 遠めの間合いから小キックを混ぜて攻撃する。連続技にも使われる。	シャドーミドルキック リーチが非常に長い。波動拳やソニックブームを封じたりもできる。
しゃがみ	ローサイコストレート 高速連打が可能な技。これで牽制して、必殺技を「ため」たりする。	バーニングストレート 春麗のスピニングバードキックなどを落とすときに使ったりする。	ブラストストレート リュウ、ガイル、ベガの飛び込み攻撃をすべて返せる。(ケンは無理)	ヒールスタンプ スキが少なく、ダブルニープレスはめのラッシュ攻撃で使われる。	スピンブレイク 通常の足払いはコレで。相手への牽制や必殺技へのつなぎに使う。	ホバーキック ダブルラリアットの返し技だが、防御されると弱い。奇襲攻撃向け。
垂直ジャンプ	ヘルチョップ 中間間合いから飛び込まれたら、すかさずこっちも飛んで迎撃だ。	ヘルアタック ジャンプパンチは小・大が使えるので、無理に使わなくてもいい。	ヘルダイブ 攻撃判定、威力ともにあり、お勧めの対空技。当てりゃこっちのもの。	スピンスマッシュ 小キックも使えなくはないが、どうせなら威力のある中・大を使え。	スピンブレイク 垂直ジャンプキックは対ザンギエフ戦で使える。リーチも長く安心。	スピンクラッシュ 飛び込み攻撃を封じる対空技。相手と同時に飛んでいれば負けない。
斜めジャンプ	ヘルチョップ ジャンプパンチ系はスキが少ないので、中や大のほうをお勧めする。	ヘルアタック 空中戦はすぐ技を出すのがコツ。相討ちでも与えるダメージは高い。	ヘルダイブ 飛び込んできた相手を叩き落とす対空技。対戦ではよく使われる。	スワローキック リーチが長く技の出る時間が長いので、相手の逃げキックを封じる。	サイドワインダーキック めくりで飛び込む場合は、パンチよりもキックのほうがやりやすい。	トマホークキック 逃げジャンプしながら大キック。これでかなりの攻撃を落とせるぞ。

ストⅡ'ひとくちメモ

【次号以降のCOMPLETE GUIDEもよろしく!!】さて、以上をもって今月の閉じ込み付録は幕を閉じるが、この付録はまた第1弾に過ぎない。BEメガでは「ダッシュ」の発売日が決まり次第、第2弾の閉じ込み付録をお送りする予定。とにかくMD版の発売を待つべし!!

*画面写真は開発中のものであり、このページの記事はアーケード版をもとに解説しています。

ストⅡGOODSカタログ

アーケードゲームの中のワン・オブ・ゼムでしかなかったストⅡの世界は、ここまで広がっていたのだ！　持っているか!?

SHINSEISHA-GAMEST（ノベルティ）

←ストⅡ最強下敷きセット■発売中／下敷き12枚・特製ファイル付き／¥3、800（送料600）

←ストⅡ、ストⅡ'レポートパット■発売中／ストⅡ¥300、ストⅡ'¥250（送料¥175）

①春麗テレカ②オリジナル春麗③オリジナルストⅡ④春麗ダッシュ⑤見つめて春麗⑥織倉・春麗■発売中／大会記念¥1,200、織倉・春麗¥1,300、他各¥1,000（送料サービス）

←ストⅡ、ストⅡ'カンペンケース■発売中／ストⅡ¥600、ストⅡ'¥700（送料¥175）

←ストⅡ'最強テレカセット■発売中／特製ケース付き／¥15、000（送料¥360）

⑧ストⅡ下敷き⑨オリジナル春麗下敷き⑩ファイティング春麗下敷き
■発売中／ストⅡ¥250 春麗はいずれも ¥280（送料 ¥175）

＊新声社の製品は東京・神田の㋘屋か通信販売で手に入ります。《問い合わせ先　03-3293-9326（月～金）》

VOLKS（ガレージキット）【問い合わせ先　075-955-5899】

←1／8春麗■発売中／キャスト製／¥4、800

←1／6春麗■発売中／キャスト製／¥6、800

↑1／8春麗（ソフト）■発売中／ソフトビニール製／¥2、500

←ディフォルメ春麗（ソフト）■発売中／ソフトビニール製／¥1、500

↑ストⅡ　Aセット
■発売中／キャスト製／¥6,000

↓ストⅡ　Bセット
■発売中／キャスト製／¥6,000

CENTRAL HOBBY

(GAME、PUZZLE)　　＊ストⅡ'のカードゲームを近日発売予定

←ストリートファイターⅡ カードゲーム■発売中／1～12人用／¥1、500

→ジグソーパズル　ストリートファイターⅡ 世界最強■発売中／1000ピース／¥3、000

←ジグソーパズル　ストリートファイターⅡ　華麗なる戦い■発売中／300ピース／¥1、400

↓ジグソーパズル　ストリートファイターⅡ　闘いの宿命
■発売中／500ピース／¥2,000

←ジグソーパズル　ストリートファイターⅡ　格闘王■発売中／300ピース／¥1、400

TOSHIBA EMI（CD）

＊ともに発売中／ＣＤ ¥3,000（税込）

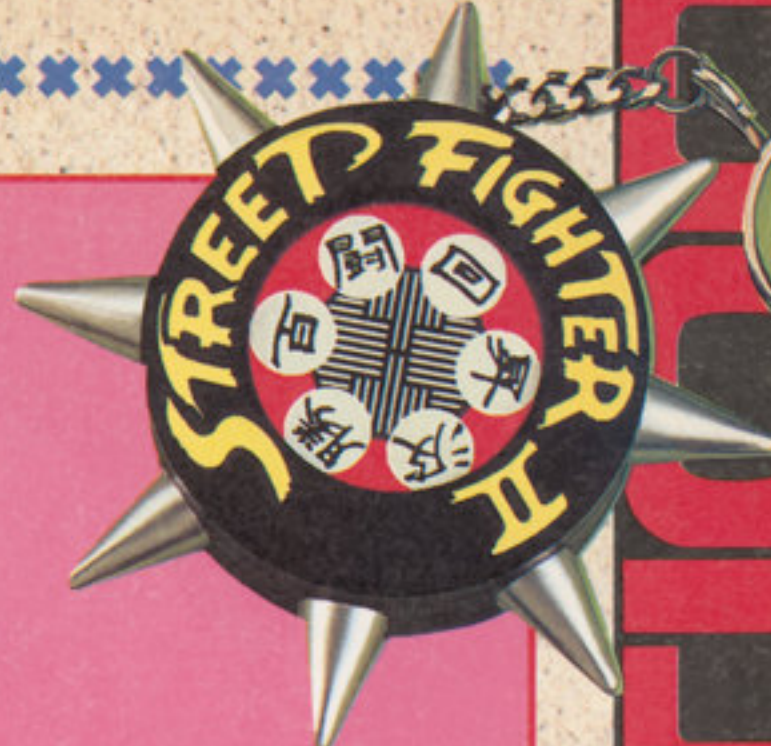
STREET FIGHTERⅡ 春麗飛翔伝説

STREET FIGHTERⅡ 復讐の戦士

BANDAI (TOY)

↑ストリートファイターII　究極奥義の書
■発売中／¥480

→キャラフルホルダー
ストリートファイターII
■発売中／各¥380

↑バルカンボックス■発売中／¥1,500

↑必殺サウンドキーホルダー
■発売中／¥1,980

←格闘戦士リュウ
■発売中／¥3,800

→ガチャ²フリーダス■発売中／¥880

→キャラコバッチ
ストリートファイターII
ストリートファイターII'
闘技場
■発売中／バッチ各¥300、闘技場¥480

→鋼の戦士　ストリートファイターII
■発売中／1セット4体各¥1,980

PONY CANYON (CD、VIDEO、LD)

↑STREET FIGHTERII■発売中／CD2枚組 ¥3,500(税込)

←STREET FIGHTERII~IMAGE ALBUM■発売中／CD ¥2,500(税込)

⑪STREET FIGHTERII■発売中／VHS ¥5,800(税込)　LD ¥4,900(税込)　⑫STREET FIGHTERII ～場外乱闘編～■発売中／VHS ¥6,800(税込)　LD ¥5,800(税込)　⑬STREET FIGHTERII' ～究極奥義編～■発売中／VHS ¥4,800(税込)　LD ¥4,800(税込)

→嵐になれ／山本淳一　RYUのテーマ
→夢へのポジション／宮前真樹　春麗のテーマ
■発売中／CD Sg各¥800(税込)

←熱唱!! STREET FIGHTERII
■発売中／CD¥3,000(税込)

MUSASHIYA (ガレージキット)

＊5月に1/8スケールのベガを発売予定

→1/6春麗　百裂キック
■発売中／ソフトビニール製／¥3,000

←1/8春麗　スピニングバードキック■発売中／キャスト製／¥6,000

↓1/8バルログ　三枝徹製作
■発売中／キャスト製／¥6,500

→エドモンド・本田
■発売中／キャスト製／¥7,300

【問い合わせ先　0724-39-6374】

CAPCOM (ぬいぐるみ)

ストリートファイターII
ぬいぐるみ
クレーンゲーム用／非売品

SUNWISE (カード)

ストリートファイターII　バトラーカード
ジャンケンマンかったらあげる用／非売品

NO FIGHT,
NO CHAMP.

STREET FIGHTER II'

KONAMI

コナミのおへや

コナミ姉さんの漫遊記 第6回

ゴールデンウィークは楽しく過ごせましたか？ 世間が「ダイビングだ、温泉だ、テニスだ、春スキーだ」とはしゃいでるころ、ロケットナイト開発スタッフは毎日、毎日夜遅くまでお仕事だったのだ。

コナミ姉さん あー忙しい、忙しい。ついに「ロケットナイト アドベンチャーズ」のサンプルROMが上がってきたわ。さっそくBEメガに届けに行かねば。スパークスター、留守番しててね。
スパークスター はい。でもそのサンプルは開発途中の大切なものですからくれぐれも落とさないようにしてくださいね。昔盗まれたことがあるみたいですし～。
姉さん うっ、大丈夫！ 行ってきまーす。さー急がなくちゃ。他にも行かなくちゃいけないしね。

～編集部に到着～

こんにちは。コナミの早坂です。
BEメガ どーも、こんにちは。さー、さっそく見せてください。おーこれはなかなかすばらしい。容量は確定しましたか？
姉さん 8メガです。全8ステージ構成、価格はお安くしときますよ（また、いい加減なこと言いふらしとるな：桐ちゃん談）。6月3日から開催される「東京おもちゃショー」に出展します。ユーザーのみなさんには、ぜひ見に来てほしいと思っています。今年もコナミのブースはにぎやかですよ。ビックな情報を入手することができるかもしれないですし…と読者のみなさまにお伝えください。では、よろしくお願いいたします。
BEメガ はい、さようなら。
姉さん さて次は新橋、そして青山……。あ～足が大根になるよ～。

ハプニングの嵐を呼ぶ東京おもちゃショー話

ショーの準備担当　らんぶる田村

今年も「東京おもちゃショー」の季節がやってきた。期間中コナミブースに来れば「知って得するコナミ最新情報」を入手できるぞ。現在進行中の企画ではロケットナイトの主人公スパークスターがブース内を闊歩(かつぽ)する予定だからお楽しみに。さて、みんなにショーを楽しんでもらおうと毎回コンセプトを決めて準備／運営するのが私の仕事なのだが、イベントならではのハプニングが続出する。痛い系では、釘やネジが曲者(くせもの)だ。靴の裏に刺さったりは当たり前、手の平を貫通させた（痛！）強者もいた。H系ではコンパニオンの衣装が予想以上にきわどく仕上がってしまいカメラ小僧君たちがドドーンと集まってしまったこともあった（今年の衣装も楽しみだぞ！ 期待せよ）。しかしこれまでで一番目立つ失敗と言えば、「看板ロゴさかさま事件」だろう。その年、ブースの入り口に設置するK・O・N・A・M・Iのロゴ看板を、どういうわけか予定とは逆に置いてしまったのだ。つまり正面から入ってくるとIMANOK（？）と見える。しかし気がついたのは開場直前。結局直すこともできずに3日間さらされてしまったのだった。いやー今思い出しても恐ろしい。まあ、そんな幾多のドラマティックなハプニングを乗り越えながら、華(はな)やかなショーを演出するため、私たちは舞台裏で頑張(がんば)ってます。

早坂姉さんのお悩み相談コーナー

早坂 今月もおハガキたくさん届いてますよ。ではご紹介しましょう。

◆MSXっていいよね。ハードの性能が中途半端ってところが。コナミもすごかったよな。悪魔城にグラ2、激ペナ、メタルに夢大陸……。しかしコナミ撤退(てったい)が引金になってMSXは衰退(すいたい)し、今や見る影もない。MSXからMDに移り、待つこと2年。コナミの参入！ 夢はかなったように見えるが、発売日に買った「T.M.N.T.」はがっかり。でも次のロケットナイトはマジで期待するぞ！ セガは今年からRPGに力を入れていくらしいのでMDのアクションゲームはちと少なくなるはず。今こそコナミがMDアクションの顔にならねばならぬ時なのだ！ でも本当に期待するのは、斬新(ざんしん)で硬派なオリジナルシューティングだ。私は、「サンダーフォースⅣ」を超えるゲームを探しているがどこにもない。だからコナミにやってほしいのだ。（清水隆安くん）

早坂 ハガキ12枚に渡ってビッチリ書いてくれて、楽しく読ませていただきました。T.M.N.T.は君を満足させるだけの内容ではなかったみたいですね。ゴメン！ さてロケットナイトは宣伝活動にも力を入れます。期待してください。それから、アーケードからの移植モノの開発が1つスタートします。とにかく温かく見守ってくださいね。

愛知県・プさん

埼玉県・田園要塞さん

●ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。

●今月のコナミギャル●

BEEP！愛読者のみなさんはじめまして、菊地真智子です。仕事は、コンシューマ営業での事務です。年齢は秘密 血液型 A型 好きなタイプ 色黒、ハンサム、スポーツマン。お手紙待ってますよ。

おハガキのあてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク（株）
BEEP！メガドライブ編集部
「コナミのおへや○○コーナー」係

Sega Falcom ACT.20
セガ・ファルコム通信

ぽっぷるメイル
Magical Fantasy Adventure
POPFULMAIL

お金が第一♡

みんなの熱い要望に応え「ぽっぷるメイル」がやってきた!!

ユーザーの皆様、大変お待たせしました!! 今回から「ぽっぷるメイル」の情報をお届けします!!

と、ここで気づいた人はいるかな!? そう、「シスターソニック」より先に「ぽっぷるメイル」が発売されるのだ。でも、どうしてだろう!?「ぽっぷるメイルのまま出してほしい、というユーザーの声が非常に多かったからなんですよ。(矢野氏談)」

なるほど、みんなの熱い要望が届いたわけだね。MEGA-CD版が出るまで、パソコン版でメイルの世界のおさらいだ。今回はバックストーリーと主役クラス3人の紹介ね。

▲パソコン版のメイルだよ

英雄光臨 ～遠い昔の物語～

「英雄光臨」

この絵は「邪なる大神」との戦いの終焉と時を同じくして描かれた。

人の記憶が失われるほどの昔、
神に弓を引く者たちがいた。

「獣の帝」は獣を従え、
「死の帝」は死者を束ね、
「天の帝」は天涯の者を率いた。

獣の猛き力は村を討ち滅ぼし、
死の暗き闇は恐怖を呼び、
天を操る虚無は混乱を招いた。

人々は恐怖の念を込めて、
彼らを「邪なる帝王」たちと呼んだ。
地上のすべてを焼きつくすかに
見えたとき、敢然と立ち上がった
者たちがいた。彼は人々をはげまし、
敵に立ち向かった。

長くつらい戦いが繰り広げられた。
邪なる軍団の前に多くの血が流された。

勇気は奇跡を生んだ。
「邪なる大神」たちはついに敗れ、
時のかなたに封じられた。

戦いが終わった荒野には
わずか3人がたたずむのみだった。
エルフの魔法剣士、
人間の戦士、
ドワーフの闘士。
「いかなる歴史も彼らを
英雄とは呼ぶまい」。
彼らはつぶやき、去って行った。

遠い昔の物語である。

主人公:メイル お金大好き破天荒エルフ

賞金稼ぎを生業とし、日夜、大好きなお金のために駆けずり回っている。が、本来のドジな性質が災いし、片っぱしから金運を逃している。性格は勝ち気で明るく、ズケズケとものを言う。お金のためなら時として平気で悪どいことをするも……。

とにかく金!!

あんたがかしその仕事よりも多く金を出してくれるというのならば考えてもいいわ。

お金にならない仕事はしない。とにかくこの世は金、が信条のハチャメチャエルフ。

今回入手した、MEGA-CD版メイルの設定画。ちょっと雰囲気が大人っぽくなったね。

お師匠様はどこに!?

とある魔術師の弟子として、日夜修行に忙しんでいた見習い魔術師。見習いとはいえその才能は素晴らしく、時には師匠をしのぐほど。ある日突然消えた師匠を探すため旅立ったが、その途中、メイルと知り合い騒動に巻き込まれてしまう(彼の行く末を暗示しているようだ)。

性格は温和、ていねい、まじめを絵に書いたようだが、困難に負けない芯の強さもあわせ持つ。普段が温厚な分、怒ると恐い。

◀彼もパソコン版ね

「こいつ、こんなんで世の中渡って行けるのかな。」と思わず心配になるほど温和なのだ。

根がまじめな分、キレたときが恐い。メイルですら、圧倒されてしまうほどだ。

副主人公:タット　バカがつくほど大まじめ

号外 S.F HOT LINE

「パソコンを持ってないので、パソコン版のまま出してほしい」「どーしてぽっぷるメイルがシスターソニックになるんだ？　あのままじゃ、だめなのか？」「あのままのほうがユーザーにとって嬉しいと思う」「メイルをソニックファミリーに入れるのは反対」「シスターソニックは別ゲームとして出してほしい」——たくさん寄せられた「メイルのまま出してほしい」コールは、セガ・ファルコムさんの心を動かしたぞ。「ぽっぷるメイル」はあのまま(もちろん、色々考えられてあるけど)みんなのものになるのだ。パソコン版をすでにプレイした人も、まだの人も、乞うご期待!! セガ・ファルコムは、やるよ!!

セガ・ファルコムさま　こんにちは♥
「シスターソニック」とっても楽しみしています。
実は……
ファルコムファンといってもパソコンをもっていない
ワタシです。シクシク　ごめんなさい
で、メイルちゃんには画面の中で会えないの

BUT　本物のメイルちゃんじゃないけど
ホントに目いっぱい期待してますので……
いつの日か、チャンスがあったら
元祖メイルちゃんも登場させて下さいね
（これってMEのワガママ?）

これからも応援してますので
がんばって下さい。

(石川県/鈴木亜希子)——けっこう多いんだよね、「パソコン持っていないから」っていう人。よかったね。

腹減ったガウ〜

とある洞窟に住んでいる怪獣。メイルたちがきて騒動を引き起こすまでは、いたって退屈な毎日を送っていた。そのため、しぶしぶ同行したというよりも、実は内心喜んで仲間になったのかも(!?)。

怪獣とはいえ、その性質はタットほどではないが温和。だけども、怪獣本来の性質から、物ごとを包み隠さず言うこともある。気に入らなければかみつくこともある。でも悪いヤツじゃない。

会話の語尾に「〜ガウ」とつけるのがクセ。

悪気はないけど「言うときは言う」。本来怪獣とは、こういう性質なのだ。

広い世の中、怪獣を受け入れない町もある。でもくじけない。そこがガウのいいところ。

▲コイツもパソコン版

副主人公:ガウ　包み隠さず話す怪獣

矢野取締役の仁義なき業界オチ⑫

"バーチャル　シューティングゲーム"と言うのを知っているだろうか。"バーチャル"は例の"バーチャルリアリティ"のこと。ただ仮想現実の中のコンピュータゲームではなく"セガ　バーチャルロックオンショット"を使うサバイバルゲーム。

簡単に言ってしまうと光線銃セットなのだが、いかにもSFっぽく子供のオモチャにはオシイ。そこで我が、コンバットチーム"セガ　ギース"でもこのゲームに参加することにした。ルールはこのセットを買えばわかるので、今回は省くが、極めつけは、プレイヤーが額につける"VRユニット"のカウンターみたいなやつ。目の前のレンズに状況情報が映し出されてビープ音で警報を発する。ノーマルモードで9発のダメージを受けると負け。その残り数が表示されるのだ。

4〜5名のチームで対戦するのだが、ユニフォームはイメージ的にも、シティパターン・カモフラか、SWATブラックがいいかな。それもやはり夜間コンバットがいいだろうね。

いくつになっても戦争ゴッコはオモシロイ(そんなのはお前だけだとういう声もある)。セガでは公認大会も始めるので、ぜひ参加してほしい。ぜひ参加してほしい。問い合わせは、セガの"VR事務局　03−3742−7068"。

さて、今月は「ぽっぷるメイル」を発表させてもらった。前に発表したタイトルがまだ発売されていないのに何を考えているんだと言う意見もあるだろうが、セガ・ファルコムらしいと言うことでゴカンベン願いたい。幕張メッセの東京おもちゃショーでデモるので、近場のヒトはぜひ訪ねてほしい。シカゴに行ける人はサマーCESの会場にも寄ってほしい。ただこちらは、デモCD英語版が間に合うかどうか、これを書いている時点ではわからない。

JUNE

おりしもの長雨で、とある男子生徒が部屋でカビと茸に埋まってしまったそうな。なんともはや恐ろしい。

蓬莱学園入学案内

Horai-Prospects Vol.1

監修 遊演体

ごあいさつ

なんだって!? 小説、テーブルトークRPGなどでおなじみの蓬莱学園が、ついにMEGA-CDにRPGとして登場する予定だって! おお、なんてこった。こりゃぁすごいぜっ! と驚きたい方、どうぞ驚いてください。しかし驚きたくても、そもそも「蓬莱学園って何?」という人もいますよね。ご安心ください。蓬莱学園という世界について、BEメガの誌上を使い納得ゆくまでご案内いたします。

学園探訪 その1
蓬莱学園は大きい

あんただね。今度入った転校生ってのは。あたしは、桐生はなえってんだ。よろしくたのむよ。

これから、この学校を案内しちゃる。いや、遠慮すると本当に後で後悔するぞ。いいからお姉さんにまかせなさい。ガハハハ……。

まず、あたしたちのいるこの場所が普通じゃないよね。蓬莱学園があるこの宇津帆島は、本土から離れた南海に浮かんでるんだ。

で、学校の生徒は10万人。小さな地方都市ぐらいあるぞ。

その10万人が、朝になると一斉に寮から校舎へ移動するわけだな。あんたはまだ知らないだろうけど、すごいぞ。もう、道は生徒で溢れて、環状線も路面電車も寿司詰め……そうそう、島内の鉄道も、生徒が運営してたんだ。そうでもしないとさばき切れんのよ。

廊下の幅は広いとこでは20メートル。曲がり角にはカーブミラーがついてる。なぜかって? 危ないんだよ。暴走する奴が多くて。将棋倒しなんて日常茶飯事。ケガ人2桁ぐらいじゃ、一口ニュースぐらいにしかならないね。

いや、朝よりももっとすごいのが昼飯時だな。ほとんど戦争。みんなが学食横町あたりにくりだすんだけど、美味くて安い店には限りがあるし、昼休みは短いし。

そうそう。学食横町と言えばうまいケーキの店知ってんだけど、今、金がなくて……いや、おごれってんじゃないよ。確かに喋って喉乾いたけど……あ、おごってくれる? 悪いね。なんだか催促したみたいで。ガハハハ。

路面電車の通学風景。蓬莱学園のある宇津帆島では重要な交通手段になっている。

あなたがつくる MEGA-CD 蓬莱学園

MEGA-CD「蓬莱学園」の企画は現在進行中!! ということは、まだまだいろいろな付け足し(?)ができるというわけです。また、この学園には10万人もの生徒が在籍してるわけだから、かつてあなたの友達が、いやあなた自身が起こした騒ぎや事件と同じことが起こってもおかしくはないはず……。そこで、ゲーム中に登場するエピソードを募集します。もちろん本人の名前付き!! 学生のみなさんならリアルタイムで、すでに社会人の方なら思い出の中から、実際にあったエピソードを送ってください。もちろん、これまでの蓬莱学園とはまったく無関係の話でかまいません(だから、蓬莱学園をご存じない方でも参加できますね)。面白いものはゲーム中に実際に盛り込んでもらう予定です。名前も当然入ります。例として、小説版蓬莱を書いている遊演体の柳川房彦の友人の話をご披露しましょう。「私の高校は、昔の城の堀の上に建てられました。そのせいか校舎は傾いていて、廊下にボールを置くと転がっていました。学生時代の思い出って言ったらやっぱり学生運動ですね。ヘルメットかぶった学生が、機動隊とゲバ棒で殴りあってた時代ですから」。う〜んチト古すぎるか。

まあエピソード以外にも「学園RPGなら、こんな場面がほしいぞ」といった要望でもかまいません。

学食街へ殺到する学園の生徒達(これでもごく一部)。昼休みや登校時間はこうした一斉移動のために学内は大混乱状態になる。

学園の職員室。生徒数10万人に対し、教員数は2千〜1万人。事務の混乱に加え、季節移動もあるので正確な人数はまったく不明。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP! メガドライブ編集部
「蓬莱学園入学案内」係

ところで you·en·tai 遊演体って?

「遊演体」とは、もともと'88年のネットゲーム(郵便を使った数千人規模の巨大RPGのようなもの)を行うために設立され、続いて「蓬莱学園の冒険!」など、1ストーリーを、1年単位で行うネットゲームをいくつか主催してきました。現在は、現代忍者ストーリー(!?)「夜桜忍法帖」が進行中です。その他テーブルトークRPGやパソコンゲーム、小説などにも進出しています。要するに「今までにない新たなエンターテイメント創造」会社なのです(ちゃんと株式会社になってますけど)。

クライマックス・エンターテインメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング連載番外編

ACT11

シュゲナベイビイ！ OH! 内藤 寛の大阪デえんジャラスツアーやでえ！

去る4月3日〜5日知る人ぞ知る大阪ローカルラジオ番組、TVゲームラジオンズ の公開録音で、オオサーカに行ってきたでえ！

ワータシハ、オーサカ、ハジメテデスー。ウメーダ、とってモ、さんデスgood！てな調子であっというまに無事公開録音も終了。一同は、夜の町へと出かけて行きそこで見たものは、な、なんとグリコの看板でも通天閣(つうてんかく)でもなく飲み始めてたった1時間たらずでゴジラ状態、いや、メカゴジラと化したもっちぃの姿だった。

「うーりゃあー！こらあ！是枝！（注／番組のプロデューサー。エライ人）こっち来んかい！あちしがいるのに、他の女ナンパしてんじゃねえよ！（注／この時点で是枝氏も隣のネーちゃんに、お酌なぞしていた）」いいちこのビンを振り回し炎を吐きまくるメカゴジラはその後いったいどうなったのかあー？足がふらーふらーもう一軒いって、ふらーふらねーカラオケボックスふーらふーらー入るよー、カルーアみるくをちょうだいなー。いっぱいいっぱいのみましたー。おーイエー。うたもうたいますー、まだまだいきますふーらーふらーもう一軒ねえー。

＊若いからぜんぜんへいきですー

＊若いからぜんぜんへいきですー

（＊くりかえし）

メカゴジラ準備段階に、異様なものを食すもっちぃさん。その名も「初体験」やでえ！ ズバリそのもの、ソーセージのチ○ポがクンロクいれとりまっせえ！ きもちわるー。

あのねQたろ…はねえーと熱唱するメカゴジラさん。左手の動きが、陶酔の境地を見事に表わしています。

大阪公録密着追跡ルポ！ザザ〜ン！

ケケ！ 新作ゲーム開発ほったらかしで、いくぜ石井さん

ワタシ、シンカンセン、ダイスキデスネー。デモ、オオサカガイジンデス。タノシミネ。

公録本番1時間前。控室で緊張していない。得意気にピアノを奏でる、内藤寛（ウソ）。

ナ、ナ、ナント、ナント勅命！会場の前には8万人の行列がぁ（手前の白いのはもっちぃ）

野郎どもが圧倒的に多い！ 寛ちゃんちょっとがっかりね。（ソンナコト、アリマセンネ）

ん、おお！おれだぜ、これは！と思った人はクライマックスマデ、シラセナサーイネ。

マンマルマリちゃんは、新曲でゴー、ゴー！バッシバッシ光るよ、カメラのフラッシュ。

公録の次の日は、生放送だぜ。イエーい！疲れをものともせず、打ち合せは真剣。

無事に生放送を終え、ほっとする寛ちゃん。隣にいるダンデイスケベ風オヤジが是枝氏。

エブリバディオオサカ、タルザケオイシネ。

クイズでーす。（マジ）内藤寛は、なーにをカラオケで歌ってるんでしょうかっ？

※ふえ〜ん、今回から新コーナーが始まるはずだったのが〝絶頂番外編〟になっちゃった。きっとゴールデンウィーク進行で時間がなかったせいだな。うん。次回からいよいよ新コーナーを始めるつもりなのでヨロシクね。

平成5年4月8日第3種郵便物認可(ウソ)

NôKONE PRESS

のーコネ新聞

Vol.2 5月8日土曜日 1993年(平成5年)

企画・発行
株式会社コンパイル
のーみそコネコネ COMPILE
210 CHAMBOARD HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.

編集協力：BEEP! MEGADRIVE

第00002号(月刊?) ©COMPILE 1993

ホントにホント マジカルボイス ゲームギア 「魔導物語」開発決定～!

前号に掲載のもしや記事〝魔導物語のGG移植〟が本当になってしまった(ワザとらしい)。しかも、話はここ1カ月で、うっとりするぐらい大きく、魅惑的に成長しているそうだ。そこで開発者K氏に接触を試みた。

Q：GG魔導の開発コンセプトは?

A：従来の魔導のうまみを真空レトルトパックし、それをGGならではの味つけをしながら調理したい(エラソー)。

Q：当然、キャラはしゃべる?

A：もちろん! GG初の叫び、歌い、しゃべるの3D・RPGというのがウリだもの。そのうえ、GGだから若干(じゃっかん)具は小さくなるけど、表情やセリフで主人公の状況がわかるファジィーパラメータシステムや、迷路探索(たんさく)の際のスグレものオートマッピング機能も一段と充実させるつもりです。

Q：ストーリーは原作同様?

A：すっとこどっい! 「1-2-3」の「1」をいちおうモチーフにするけど、いきなり大洪水とか、あっと驚くイベントを続出させたいですね。

Q：原作を知ってる人でも十分遊べるってわけだ。ところで、発売はいつごろに?

A：11月予定。

Q：できるの?

A：やるしかないっ!……と思う(ふにゃ～……)。

てなわけで、前途多難なGG魔導については今後も実況予定だゾ?

グレートT島のグレートDAYS

Great Thanks! ぷよぷよキング争奪戦参加者様全氏名大発表!!

先月で大団円を迎えた「ぷよキン争奪戦」へたくさんのご応募ありがとーございましたぁ。大感謝の気持ちを込めて、参加者みなさんのお名前を掲載することにしました。ちなみに、先月もれてた群馬の高橋史尚くんと京都の杉村誠くんも上級認定します。ごめんね。今後もよろしくー。

東京都・柴田共則、東京都・平野崇、兵庫県・ぷよ魔人SOL、群馬県・高橋史尚、大阪府・岡本利広、京都府・杉村誠、広島県・中本泰然、群馬県・小林伸行、大阪府・中田雅則、群馬県・阪本良司、福井県・遠藤敏彰、東京都・佐藤和敬、千葉県・小又健司、大阪府・加賀谷篤、群馬県・石井雅人、京都府・飯森智、東京都・廣野龍介、熊本県・大塚信治、愛知県・谷口晶彦、広島県・諏訪和典、京都府・上野和也、秋田県・浅田浩、群馬県・荒川政義、北海道・今井貴久、愛知県・川瀬尚男、福岡県・有田好伸、兵庫県・岡本竜也、埼玉県・猪野昌信、愛知県・西脇学、北海道・和田修一、新潟県・神田理裕、東京都・青木拓、宮城県・松ケ崎俊央、大阪府・菅紀文、埼玉県・江川野誉司、大阪府・松本和也、広島県・福永憲一、神奈川県・下地寛一、東京都・野村健司、東京都・松崎規生、群馬県・坂本真一、福岡県・坂元正樹、北海道・SER、北海道・栗山智樹、広島県・石井仁、東京都・藤井元、鹿児島県・萩原清己、広島県・益川弘如、神奈川県・赤木健治、大阪府・足立大輔、青森県・大村英之、群馬県・吉田秀和、兵庫県・古田真也、東京都・梁井繁雄、福島県・山口亮、北海道・森靖広、群馬県・前島俊輔、福岡市・相川敦、東京都・山田真、京都府・茂籠直樹、長野県・小林雅之、広島県・中本悠、福岡県・坂元智行、京都府・北村博史、東京都・佐藤力鶴、北海道・村上広明、愛媛県・石田浩貴、新潟県・田辺伸哉、京都府・北村敏之、東京都・伊藤直希、栃木県・武井剛、北海道・栗山由美子、千葉県・坂井裕二、兵庫県・田村直生、鹿児島県・萩原卓弥、愛知県・鈴木勇児、福岡県・太田雅之、兵庫県・平野真、神奈川県・赤木健治、群馬県・矢内丈裕、神奈川県・奥村一郎、埼玉県・海藤範和、愛知県・伊予田建蔵、広島県・益川広如、北海道・久保田英樹、大阪府・川村直人、大阪府・中平直幸、北海道・高野信太郎、広島県・青木祐二、三重県・太田智久、大阪府・小川健、北海道・松原康晃、北海道・大島隆宏、東京都・伊藤孝一、千葉県・作田めぐみ、千葉県・石田孝、新潟県・板垣哲二、岐阜県・浅見淳、埼玉県・守谷波恵、宮崎県・三木丈二、群馬県・内藤岳彦、徳島県・武林俊宏、神奈川県・北原千絵、神奈川県・太田浩太郎、東京都・佐々木幸市、兵庫県・山上直、愛知県・井口淳也、愛知県・馬場弘全、新潟県・吉田浩二、兵庫県・小道泰紀、石川県・筆安一幸、京都府・山下善直、東京都・後藤博紀、広島県・佐々木篤史、大阪府・渡辺泰崇、愛知県・シェゾさま、青森県・直江仁史、大阪府・松尾繁、東京都・吉村勇、大防府・新谷誠朗、岡山県・岡本勝彦、青森県・工藤正行、静岡県・山内直美、愛知県・山下謙一、三重県・池田宏之、愛知県・入山哲次、愛知県・匿名さん、埼玉県・昆賢史、群馬県・田村和子、愛知県・早川重成、愛知県・加藤ちひろ、千葉県・富田崇之、東京都・小川真澄、東京都・小川亮、東京都・五十嵐伸行、東京都・熊沢めぐみ、香川県・六車伸一、大阪府・岡部進、兵庫県・安平英機、埼玉県・武藤晃一、愛知県・杉浦明弘、鳥取県・石川一成、静岡県・芝田裕史、大阪府・内堀桂輔、埼玉県・高松衣緒里、茨城県・小林健太郎、愛知県・光田裕樹、愛知県・三谷真司、東京都・静野孔文、東京都・静野立明、北海道・久志本敦志、東京都・岩本哲也、愛知県・羽根友樹、岐阜県・稲毛信夫、大阪府・大野智、福岡県・加藤哲、兵庫県・高井静子、熊本県・村山和博、千葉県・大隅仁、富山県・大塚暢彦、横浜市・森川覚史、北海道・前田和則、千葉県・小林周平、大阪府・中村陽介

【のーコネ新聞へハガキを出せ! いや出してください】今月もまずまず好調な(?)㈱コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ(ハガキね)をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言など、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください採用者には素敵な粗品(?)をあげるぞ。

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥楽斎

今年の年初とはうって変わったような熱気にあふれるメガドラ市場。近々さらにみんなを喜ばすようなサードパーティーの参入が発表されるかもしれないし、目が離せないね。

ちょっと前なんですが、新聞紙上でセガの社長が32ビット時代の到来は近いと話していました。また、1月号の鎌田隊長インタビューでもその話が出てます。本当に32ビットマシンに代替りする日は近いのでしょうか。ジャムおじさんの考えを聞かせてください。（大阪府・斎藤和弘）

32ビットマシンは8から16ビット時の衝撃を再現するか

今回のテーマを考える場合、まず最初にアミューズメントが本来持っている〝楽しさ〟〝面白さ〟といったものと、ハードの性能向上や技術革新との間には直接因果関係がないということを理解してもらわなければならない。

もちろん、僕は『8ビット機から16ビット機への移行』が、ゲーム市場に与えたインパクトは間違いなくあったと思っている。例えばFFVを見れば、スーパーファミコンの機能を遺憾なく発揮することによって、8ビット機時代とは比べようのないほど高度な映像技術、音楽技術との連携を高め、原始的アミューズメントからエンターテイメントへと変革を遂げたことは明らかにわかるはずだ。

しかし、だからと言って16ビット機を単純に32ビット機に性能アップすれば、再び大きな飛躍を遂げられるかと言えば、あまりにも安易と言わざるを得ない。これを最も理解しているのは、残念ながら任天堂だけのような気がする。

任天堂はゲームの面白さの本質は、とっつきやすさ、スムーズな操作性、シナリオ・ゲームシステムの深さなどにあるとよく理解して、ゲーム作りをしている。つまり、市場に飽和感が出てきた時に真っ先に取り組まなければならないのは、市場のニーズに合ったソフト開発の強化なんだ。

だからこそファミコン陣営は、かつてアタリが米国で失敗した後に米国市場に参入しても大成功を収め、セガが優位に立っていると言われる欧州市場でも急速に巻き返しを図ることができるなど、市場参入のタイミングに関係ない強さを発揮している。

バックアップ体制の確立こそ長期繁栄の礎となる

こうしたことを踏まえれば、今国内のメガドライブに求められているのは32ビット機の投入ではない。それはユーザーが安心して楽しめるソフト、例えばRPGラインナップの強化であり、スーパーファミコンとソフト面での差別化をすることなのは一目瞭然だ。

とにかく、メガドライブで当分は勝負することが、今後のセガ陣営の本当の意味での競争力強化につながると考えなければならない。僕が常々言っていることだけど、今こそメガドライブを優先するサードパーティーへのインセンティブの拡大、優良ソフトハウスによる安定的ソフト開発体制の基盤作りなどに全力を注ぐべき時なんだ。

他機種に劣ると言われる同時発色強化については、ハードに頼らずソフト開発ツールの改善により対応できる部分もある。もし可能ならば、こうした技術をサードパーティーに無償提供し、セガ陣営全体のクオリティアップにつなげていくべきだろう。すなわち、パソコンゲーム機などの歴史を見てもわかるように、いくらハードの技術が向上しても、ソフトがそれ以上に向上しなければ何のインパクトも盛り上りも期待できなくなってしまうんだ。

ドラクエやFFV、あるいはソニックのように、市場インパクトのある商品やシリーズを生み出していくことは、容易なことではないけど、方法論さえ間違えなければ可能であると思う。肝要なのは、単なる模倣ではない、長期的戦略商品を生み出していく綿密な努力と、ソフトハウスを育てていく忍耐ではないだろうかと僕は思う。

現行マシンより大幅に値下げされ、デザインも一新されたメガドラ2とメガCD2。価格はそれぞれ12,800円と29,800円となっている。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキには、ステキなプレゼントをあげるよ。難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどをどんどん送ってきてくれ！ なお今月から編集部引越しのため、送り先が変わるので注意しよう。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンクスクウェアビル ソフトバンク(株) BEEP！メガドライブ編集部「教えてジャム」係まで

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳　アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。相変わらず仕事と原稿執筆で大忙し。だから寝る前にビールを飲みつつゲームを楽しむのは最高の息抜きになっているようだ。

くぎづけゲーム体験記

EX.12 ギャンブラーの夢をかなえてセガさん！

最近困っていることがある。それは、ネタが尽きてしまったのかどうかわからないが、エキサイティングで斬新なアイデアを持った面白いゲームがあまり発売されていないことだ。これは、セガに限ったことじゃない。他のゲーム機のソフトでも、「あっ、絶対買いたいなあ」と思うソフトを発売していない。そんなわけで、この2、3カ月の間、ほとんどゲームカートリッジを買っていない。もちろん、発売日に早速買いに行くこともなくなった。経済面で言えば非常に助かるけど、やっぱり新しいゲームをしょっちゅうやっていたほうが楽しい。だから今月はちょっとだけセガの話から離れて、この間買ったゲームボーイのソフトの話をしたいと思う。しかし、そのソフトはゲームだけでなく、競馬の予想をしてくれるソフトだ。

競馬予想ソフトはそんなに目新しいものではないけど、ゲーム機で使えるソフトは割と新しいようだ。実は、ゲームボーイ用のソフトを買う前に（ちょうど今年の1月頃で、私が本格的に競馬に凝りだしたころだ）、競馬の予想プログラムとしては、マッキントッシュ用のソフト、〝HORSE RACE ANALYZER（競馬の分析）〟をアメリカより購入していた。それは、マッキントッシュの表計算ソフト「エクセル」の上で動くものなのだが、実に細かく情報の分析をしてくれる。枠番、名前、賞金、騎手の勝率、最近のレースの日程、勝った回数、２着の回数などのデータを入れてやると、自動的に計算をしてくれて、最も勝ちそうな馬はどれかを判断する仕組みになっている。

私が最初に使いだした時は、これだけの多くの項目に、あの細かい文字がぎっしりの競馬新聞から数字を拾ってデータを入れるのが大変で、１レースを予想するのに、約45分もかかってしまった。だがそれは、入力すべきデータを絞るとそんなには時間がかからなくなった。しかし、もう１つの大きな問題があった。そのプログラムが全然勝ち馬を当てず、大外れな予想ばかりすることだ。もちろん、プログラムに頼りっきりで当たるとは思っていなかったが（もし、いつも当たるなら誰もが買っているはず）、最初から１割か２割しか当たらないのは随分だと思った。

そこで考えたのは、そのプログラムがアメリカの競馬を対象に作られたから、日本の競馬に向いていないのではないかということだった。特にアメリカでは、どの馬がレースに勝つか、儲けは1頭だけに絞るから、馬連や枠連ばかりの日本の競馬は当たらないのは当然かもしれない。私は試行錯誤を繰り返し、約２カ月かかって、やっと満足できるプログラムに改造したのである。かなり勉強が必要だったけど、私の夢はギャンブルで儲けて暮らすことだから、このくらいの苦労はなんでもなかった。

さて、それでは、ゲームボーイの競馬予想ソフトはどうか。私が買ったのは「ＤＸ馬券王」というソフトだ。これはとても使いやすく、競馬に関する詳しい説明書も付いている。もちろん日本の競馬を対象に作られたものだから、Ｇ１レースの条件も入っていて、データを入れるのは比較的簡単である。しかし、例のソフトより３、４倍くらいのデータ量を必要とし、おまけにゲームボーイは、いわゆるパソコンじゃないから、キーボードもなく、入力は全部、方向ボタンとＡ・Ｂボタンを使わなくてはならない。こういった操作は実に時間がかかり、ますますフラストレーションが溜まってくる。でも頑張って、データを入力したとしよう。で、「結果は？」と言うと、やっぱり当たらない。３つのモード、本命・中穴・大穴があって、自分の好きな賭け方を選べるのは、ありがたいけど（私は本命家なんだ）、それにしても当たらない。例えば本命モードだと６つの馬連の番号が出るからどれかが当たることはあるけれど、仮にこのとおりすべてに賭けると、ほとんど儲からず、もし万馬券が出れば、全然お金は戻ってこない。

調整しだいで勝てるようにできそうではあるが、現在販売中の競馬予想ソフトはまだまだ改善の余地が数多くある。そこで、競馬ゲームや競馬予想ソフトを１本も出していないセガには、本当に楽しめる、あるいは本当に実用的な（つまり儲けがでる）競馬ソフトを出してもらいたいものだ。

GOGO
OHNO!
10
TOBO
TOBO
TOBO
PAKA
PAKA
6

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言!

第15回 メガドラ第2章の始まり 阿木二百

やってくれるなぁ、セガさんも。前号で次期メガドラの予想をしたら、同じ号でメガドラ2の発表だもんなぁ。ま、今回はそのメガ2をネタに、阿木二百なりの分析を加えてみようと思うのであった。

合体してもなお薄型コンパクトな新メガドラペア

MEGA-CD2のポップアップ化は的中

というわけで、メガドラ2についてはイロイロとウワサもあったから、実際のところそんなに驚いてもいないんだよね。こっちの予想は完全に次の基本設計をターゲットにしたもので、メガドラ2はビッグマイナーチェンジといったところだし……。でも、MEGA-CD2がフロントローディングではなくポップアップ式を採用した点は、見事に言い当てたと我ながら感心したもんだ。

もともとMEGA-CDは、某社の製品とは違って、きちんとしたエラー訂正をCD-ROMのデータ記録と再生方式に取り入れている。だから、精度に関してやや劣るポップアップ方式にしても大丈夫と判断したんだろうね。もちろんコストダウンへの貢献は大だし、それに電源が入っていなくてもディスクの取り出しができるのは、やっぱり便利だ。

トレンドはコスト&サイズダウン

しかし、ここで重要なのは、セガさんが、スーファミに対してCD-ROMドライブで先行するメガドラの寿命はまだまだ続くと見て、基本設計や互換性を維持したままコストダウンとダウンサイジングで勝負に出たということだ。

メガドラ発表時には初の16ビットテレホビーマシンということで、性能をそのサイズで誇示しようとしたわけだが、時は流れ、メガドラ自体の性能も認知されたということで、2では「実」をとったのである。

ヘッドフォン端子とボリュームが省かれたのは、誰も使っていない（テレビのほうで代用できる）からで、これも順当。残念なのはモデム端子がないことで、まだ通信はビジネスにならないってことらしい。実際3DOもネットワークは来年以降の課題としているしね。しかし、これからは絶対に通信の時代が来るはずだから、次のマシンでは構想も新たにモデム機能に対応してくるだろう。

それとMEGA-CD2は、一見メガドラ接続時の受け皿に見える部分に基板が入っていて実際のサイズは大きいんだけど、合体時の大きさを考えると次期の一体型（と信じる）モデルもこのくらいにはできるだろうということがわかって期待しちゃうね。

価格のほうは実売に合わせたということで、広告などで他のマシンと比べたときにシロウトさんが「高いなぁ」と思わないようにとの配慮だろう。逆に言えば、セガさんは、これから（その辺の事情に詳しくない）新しいユーザーが増えると考えているのである。

しかも、メガドラ＋MEGA-CD2やメガドラ2＋MEGA-CDの組み合わせも許されちゃうというのは、これまでのユーザーも大切にするという意味でリッパ。阿木としては、コンパクトなメガドラ2＋MEGA-CDがマニアックでエンスーなチョイスと見た。

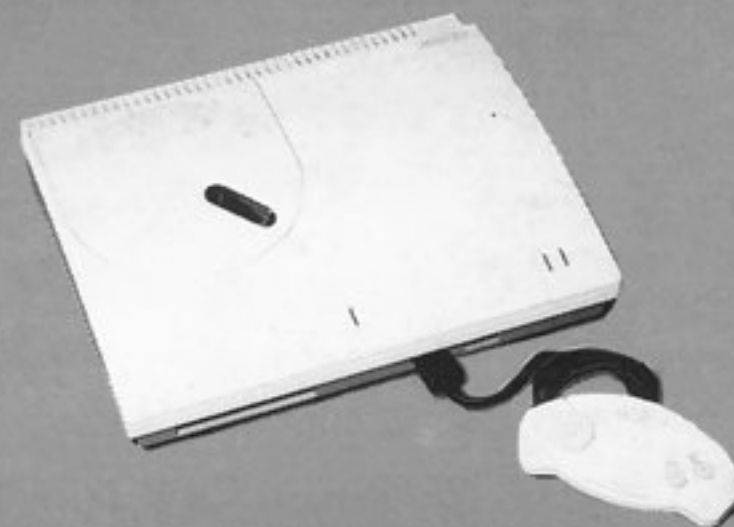
3分化する家庭用情報マシン

で、最後にメガドラ2（＋MEGA-CD2）の位置付けだけど、実際には今ある他のテレホビー機とも ども手軽に買える中堅マシンとしてのポジションを固めることになるだろう。エントリーマシンとしては従来からのゲームギアやゲームボーイがあり、ハイエンドには3DOやFM-TOWNS MARTYなどが来る結果である。

ただし、今後の傾向としては、ユーザーの目が肥えてくるので性能的にはハイエンドクラスのものでないと満足できなくなってくると思うよ。また、今後も一層のコストダウンを図るためには、DUO-RやMARTYのような一体デザインが必要になるだろう（だからこそ、前号の予測が意味を持つわけだ）。そして大量生産がきくようになるとともに価格も下がり、それらが新しい主流となる。それまでには、まだ2〜3年はかかるだろうし、3DOなんかまだ製品もないし、従来からのユーザーが多いメガドラの場合、今は合体ボディでバッチリだけどね。

MEGA-CD2でひとつ残念だったのは、フォトCD対応でないこと。そこで提案としては、上位機種としてMEGA-CDを残し、こっちをフォトCD対応にしてみては？あのApple社も夏の発売を目指してフォトCD対応のPowerCDを発表したし、今後台風の目になると思うんだけどなあ……。

2段重ね＋フロントローディングでおなじみの旧メガドラペア

一体型デザインで先行するDUO-R。現時点では本体ユーザーの数がメガドラなどに比べて少ないからできるとも言える商品戦略だ。

パソコンからのトップダウン方式で生まれたFM-TOWNS MARTYはCD-ROM一本槍。これからの伸びが期待されるハイエンド市場狙いだ。

バーチャルで遊ぶ愉快な1ページ 第6回

時代はバーチャル!

企画／構成　YUJI MORISAKI

春といえば仕事の季節だよね。お仕事たくさんホイサッサ～！

春と言えば、大学生は就職活動に忙しい時期だね。そんなわけで、このコーナーでも編集部でやっているライター&アルバイトの応募実態についてレポートすることにした。過去にいたトンでもないヤツの実録も紹介しているので、こんなことはぜ～ったい真似しないようにしてくれ。

①履歴書

当然、履歴書(りれきしょ)はキチンと書く。ライターはテーマ文のデキも重要なポイントだ。さらにちょっと人と違うアピールポイントがあるとグー。ちなみに1カ月たっても電話がないときは不採用だそうだ。

Let's GO

趣味がゲームだけっていうのはあまり歓迎できない。

②面接

面接では今までにやったことや、何がやりたいかなどを聞かれる。経験者なら昔やった雑誌などを持っていくといいぞ。応答は形式にこだわることはないが、基本的な部分はできないと、ダメだよね。

編集者とメーカーに行くこともあるから、挨拶ができるっていうのは基本中の基本。

③いよいよ仕事

さあ仕事だ。しかし、仕事ぶりが悪ければすぐに切られてしまうぞ。特にライターは毎回仕事がもらえるかどうかわからないし、安定して仕事が来るまでにはけっこう時間がかかることもあるからね。

ハッキリ言ってライターが1誌で食べて行くのは難しい。そんなにそんなにオイシクないんだぞ。

実録 困った人たち カンベンしてよおお～

CASE1 家出君

まだBeepの頃、いきなり編集部にやってきて「今日東京に出てきたので、仕事させてください」という人や「マークIIIを買ってきたのでライターにしてください」など飛び込み野郎が多かったとのこと。もっとスゴイのは「金貸してください」とか「ここで仕事したいんで住むとこ紹介してください」だって。親に黙って家出してきた人もいたらしい。う～ん怖いぜ。

CASE2 巻き込み君

ライターどうし、同じ場所でしょっちゅう顔を合わせていればそこそこ仲良くなってくるもの。でも、仲良くなったことを利用して宗教に勧誘しようとしたり、モノを売りつけようということをしていたヤツがいた。宗教など個人的にやってるぶんにはなにも問題はないけど、まわりの人を強引に巻き込んでしまうのは大いに困ったもんだ。

CASE3 持ち逃げ君

これも過去の話だが、仕事を頼んでROMを渡したんだけど「じゃあ、できたら電話しま～す」といって、そのままず～っと音信不通になっちゃったヤツがいた。いわゆる持ち逃げってことだよね。これって、そのページを埋めなきゃいけないし、コピーが出回ったらメーカーに顔向けできないし、最大の迷惑。おい、怒らないからROMだけでも返せよな～。

CASE4 意味不明

履歴書といっしょにアピールする原稿など同封してくるのはいいことだと思うんだけど、いかんせん自分だけの深い世界に入ってしまって、何を書いているのか意味不明の場合があるんだよね。確かに個性的という意味ではいいんだけど、一般の人が読んでも理解できるものを書かないと逆効果。最近、強烈に危ないものが届き、非常に恐かったが……。

〔趣味のビデオ講座〕ボストンCLUB

いまプロレス界で最もカッコよくて強い男は誰だと聞かれたら、間違いなく〝高田延彦〟と答えるだろう。彼はUWFインター旗揚げ以降、ますます強く感じるようになった。このビデオは、そんな高田の強さを象徴するかのようなタイトルのベストバウト集だ。

このビデオで特にいい演出効果となっているのが、収録試合のチョイス。高田のためのビデオでありながら、前半はオブライトの強さを見せつける試合をもってきている。安生や山崎が、そして高田までが1度はオブライトのジャーマンの前に屈するのだ。

しかし、高田は強くなければいけない。後半では再び対決したオブライトを、そして山崎を撃破した北尾光司を見事に倒してしまう。オブライトに勝ったあとの「誰の挑戦でも受けます」の言葉には、師(し)匠(しょう)である猪木の姿がダブッて見える。やはり高田こそ「プロレス王」と呼ぶにふさわしい。こうなってくると、もう一度前田日明との対戦が見たくなってくるが……。まあ、それはまだ夢にとっておくとして、とにかく、アキラ兄さんも高田のアニキもガンバレ！

プロレス王　高田延彦・激闘

主な収録試合
【山崎・安生vsオブライト・ボス】
【山崎一夫vsG.オブライト】
【山崎一夫vs北尾光司】
【高田延彦vsG.オブライト】
【高田延彦vs北尾光司】

プロレス王 高田延彦・激闘 NOBUHIKO TAKADA
U.W.F. INTERNATIONAL THE BEST FIGHT Vol.2

●ファンハウス／発売中／VHS:FHVF-1073／7,800円

SUGIMOTO 研究室

誰もが知ってるキャラクターなのに、メガドラにはなかった「ドラえもん」。男性読者からは、冷めた意見も聞かれたけど、こういうソフトも必要なのでは……。なぜかって？

杉本　理恵
昭和49年9月25日生まれ　B型
パソコンゲーム「イース」のイメージガールとしてデビュー。夏に予定されている新曲のレコーディングが順調に進行中。一足早く『もぎたてバナナ大使』で披露したけど、聴いたかな？

REPORT.3 教訓を与えてくれる「ドラえもん」

メガネ君　今回の「ドラえもん」は杉本室長たっての希望とのことですが、なんでまた？

杉本室長　私、ドラえもんすっごく好きなんですよ。小さいころからテレビで観ていたし。

メガネ　なるほど、こりゃまたわかりやすい理由。

杉本　映画もほとんど観てます。そうそう、ドラえもんの映画っていうと、いつも最後に何が訴(うった)えるテーマがありますよね。私ってそれを見ながら「このままじゃいけないな」って、身が縮まる思いがしちゃって。実はただ楽しいだけの映画じゃないんですよねー。

メガネ　はたしてメガドラのドラえもんにも教訓めいたものはあるでしょーか、といったところで、実際にプレイしてみましょか。

杉本　キャー何これ‼ え、ドラえもんの文具セット？　カワイイーッ‼（異常にはしゃぐ）

メガネ　そ、そこまで……。

杉本　私くらいの年頃の女の子って、こういうかわいいアニメキャラクターに弱いんですよ。中学生の時に、子供っぽいなあなんて、一度熱が冷めちゃうんだけど、高校3年生くらいになるとまたメラメラと(笑)。

メガネ　へー。そういう感覚は女の子ならでは、ですな。

杉本　高校を卒業するちょっと前、友達の間で流行ってたのが「キテレツ大百科」オープニングテーマを友だちの某アイドルとよく歌ったりしましたねぇ。

メガネ……あの、そろそろ。

杉本　あ、ハイハイ。

メガネ　このゲーム、はじめに占いができるんですよ。いくつかの質問に答えると、その人にあった難易度でプレイできるようになってるという。

杉本　えーと〝あなたの年齢は〟？　じゃあ〝9歳〟。

メガネ　精神年齢？　し、失礼。

杉本　表情いろいろあっていいですよね。足をバタバタさせる姿は応援したくなるような雰囲気満点。ドラえもんが似てますよね。いままでやったことあるのって、マンガの連載が始まったばっかりの不細工な（ゴメンナサイ）のに似てるんですけど、これは私、好きです。

メガネ　グラフィックは賛否が分かれてるんですけど、根っからのドラえもん好きが言うのだからOKってことでしょうかね。あっ、ボス対戦はあっち向いてホイですよ。ホラがんばってください。

杉本　まわりが盛り上がりますね。応援されたい人におススメかも。

まとめ

面の終わりはイス取りゲームですけど、私って小さなころからあれ、苦手だったんですよ。タイミングの取り方が摑(つか)めなくて。それが人生にも影響しているような(笑)。子供の時にこのソフトで練習してたら人生変わってたかなあ。あ、また影響受けちゃった。あと、こんどはぜひドラミちゃんを登場させてくださいねネ。

今月のSUGIMOTOネタ

バスツアーでファンと一緒に春の1日を

先月、ファンクラブの会員112名と一緒に、伊豆へ一泊二日のバスツアーに出かけた杉本。「2台のバスを行ったり来たりしながら、バスガイドのRieちゃんとしてがんばりましたよ。桜は満開だし、イルカは可愛いし、イチゴは美味しいし、すぐにでもまた行きたいなぁ」。

【SUGIMOTO情報】5／9東京・日比谷シャンテにて、欽ちゃんのシネマジャックイベントにゲスト出演の予定。TBS系『ムーブ』（毎週火曜日19：00〜）に準レギュラーで出演中。——このコーナーではハガキを募集しています。質問や意見をどんどん書いて送ってくださいね（あてさきは57ページを参照）。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例１）
年齢12歳の場合
（例２）
ＭＤソフトの所有数は？
（31本のとき）

1 性別　①男性　②女性

※**2 年齢**

3 学校・職業

①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬公務員　⑭自由業　⑮アルバイト　⑯主婦　⑰無職　⑱その他

※**4 ＭＤソフトの所有本数は？**

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信　②増刊ファミコン通信　③Ｖジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤マル勝メガドライブ　⑥電撃メガドライブ　⑦メガドライブFAN　⑧The スーパーファミコン　⑨マル勝スーパーファミコン　⑩月刊PCエンジン　⑪HIPPON SUPER　⑫ゲームメスト　⑬その他

6 本誌で面白かった記事を５つまで下からあげてください。

7 本誌で面白くなかった記事を５つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BE MEGA RACING FREAK
⑤BEメガCM探偵団
⑥BE MEGA AM NETWORK
⑦NEWS & INFORMATION
⑧特報 サンダーホーク
⑨特報 バンパイア　キラー
⑩新作スクランブル
⑪エクスランザー
⑫ロケットナイト　アドベンチャーズ
⑬騎士伝説
⑭太閤立志伝
⑮ガンスターヒーローズ
⑯ぴーぷるランド
⑰ソニック通信
⑱TREASURE FACTORY
⑲サードパーティーやりたい放題
⑳コナミのおへや
㉑セガ・ファルコム通信
㉒蓬莱学園入学案内
㉓クライマックス絶頂王国
㉔の一コネ新聞
㉕亀の甲より年の功
㉖くぎづけ！　ゲーム体験記
㉗マルチメディア宣言
㉘時代はバーチャル
㉙SUGIMOTO研究室
㉚ボールジャックス
㉛ブギウギボーリング
㉜007・死闘
㉝スノーブラザーズ
㉞魔天の創滅
㉟LHXアタックチョッパー
㊱ジェームズ・ボンドII
㊲特集　メガドラＲＰＧの新時代が来る
㊳シルフィード
㊴ナイトストライカー
㊵聖魔伝説３×３EYES
㊶幻影都市
㊷アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
㊸アルシャーク
㊹スイッチ
㊺慶応遊撃隊
㊻モンキーアイランド
㊼メガシュヴァルツシルト
㊽笑ゥせぇるすまん
㊾ＦＩサーカスＣＤ
㊿PC COLLECTION
(51)BEEP！ GAMEGEAR
(52)サンダーバーズ　ARE GO！ GO！
(53)ＢＥメガ裏技リーグ
(54)BINARY ANALYSIS
(55)OH！ ＮＥＯＧＥＯ
(56)とじこみ付録　ストIIダッシュガイドＩ

8 あなたのメガドライブおよびMEGA-CD の所有歴はどのくらいですか？（１つまたは２つ）

①メガドライブを所有して２カ月未満
②　〃　２～６カ月未満
③　〃　６カ月～１年未満
④　〃　１年～２年未満
⑤　〃　２年から４年未満
⑥　〃　４年以上
⑦MEGA-CDを所有して２カ月未満
⑧　〃　２～６カ月未満
⑨　〃　６カ月～１年未満
⑩　〃　１年以上

9 あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ　②MEGA-CD　③メガドライブ２　④MEGA-CD2　⑤TERA DRIVE　⑥WONDER MEGA　⑦ゲームギア　⑧ファミコン　⑨スーパーファミコン　⑩ゲームボーイ　⑪ＰＣエンジン　⑫PCエンジンDUO、DUO-R　⑬FM TOWNS　マーティー　⑭NEOGEO　⑮FM TOWNS　⑯その他

10 これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から３つまで選んで答えてください）。

①ああ播磨灘
②アイ・オブ・ザ・ビホルダー
③アフター　ハルマゲドン
④アルシャーク
⑤いしいひさいちの大政界
⑥イース・マスクオブザサン
⑦ウイングコマンダー
⑧Ａランクサンダー・誕生編
⑨ＦＩサーカスＣＤ（仮）
⑩エイリアン3
⑪江川卓のプロ野球93
⑫ガンスター ヒーローズ
⑬ガントレット
⑭キャプテン翼
⑮銀河鉄道９９９
⑯COOL SPOT
⑰慶応遊撃隊
⑱夢幻の如く
⑲コラムスIII
⑳サージングオーラ
㉑サイボーグ００９
㉒ザ・スーパー忍II
㉓ＣＤソニック・ザ・ヘッジホッグ
㉔シャイニング・フォース２
㉕シャイニング・ローグ
㉖シャドウラン
㉗メガシュヴァルツシルト
㉘シルフィード（仮）
㉙ジョー・モンタナ　フットボール
㉚真・女神転生
㉛雀皇登龍門
㉜スーパーブランディッシュ
㉝スーパー大戦略III（仮）
㉞スーワーシャーク
㉟ストリートファイターIIダッシュ
㊱センチュリオン
㊲ゼノン２
㊳聖魔伝説３×３EYES
㊴ソニック・ザ・ヘッジホッグ３
㊵ターミネーター
㊶ターミネーター２（仮）
㊷タイムドミネーター
㊸ダイナミックカントリークラブ
㊹大封神伝
㊺チャックロック（仮）
㊻超人スパーク
㊼沈黙の艦隊
㊽バトルファンタジー（仮）
㊾デビルバスター
㊿電忍アレスタ２（仮）
(51)ナイトトラップ
(52)ノスタルジアII
(53)ハイパーロードモナーク
(54)ハイムドール
(55)華の館
(56)Ｖａｙ～流星の鎧～
(57)バーチャレーシング
(58)バーニングフィスト
(59)バットマン・リターンズ
(60)バトルマニア２（仮）
(61)バンパイア　キラー
(62)パノラマコットン
(63)パワードリフト
(64)B.O.B.
(65)ファンタシースターIV
(66)サンダーホーク
(67)信長の野望・全国版
(68)ベースボール'93（仮）
(69)ベアナックルIII
(70)ペブルビーチの波濤
(71)蓬莱（ほうらい）学園
(72)ぽっぷるメイル
(73)ポップンランド
(74)マーブルマッドネス
(75)マルチ対戦クイズ
(76)MiG-29
(77)ミック＆マック
(78)メタルハンマー
(79)メタルファング
(80)メリーゴーランド
(81)モンキー・アイランド
(82)モンスターワールドIV
(83)幽☆遊☆白書
(84)ラングリッサー２
(85)レースドライビン
(86)ロード・ラッシュII
(87)ロードス島戦記
(88)ロードライアット
(89)ローリングサンダー３
(90)ロケットナイト　アドベンチャーズ

4月号プレゼント発表

①お好みメガドライブソフト（30名）
東京都・塚田博文、岩手県・伊東俊浩、三重県・徳山一雄
福井県・村田和幸、京都府・藤井武彦
和歌山県・松尾洋子、鳥取県・大島正司、大阪府・中西清二
大阪府・瀬上正樹、茨城県・小野和義
島根県・山川茂夫、岐阜県・富永佐知子、静岡県・吉田秀俊
石川県・石村次郎、東京都・尾ノ上浩勝
千葉県・三浦敬二、秋田県・早川康宏、北海道・森辰也
長崎県・須藤弘人、群馬県・深沢政文
神奈川県・須磨章二、愛知県・遠藤哲雄、神奈川県・大木茂
長野県・高橋信行、岡山県・平本哲弘
埼玉県・奥村忠宏、栃木県・武藤則保、岩手県・越直和
兵庫県・田代一平、広島県・福田博司

②お好みゲームギアソフト（５名）
富山県・坂善之、新潟県・跡部伸也、宮崎県・須田隆宏
東京都・宮前裕二、大阪府・出口貴之

③「セガソニック」ヤングトランクス（10名）
和歌山県・山川敏史、東京都・杉山亨、神奈川県・出島宣夫
兵庫県・常峰聖、大分県・青山純也
東京都・熊谷光徳、千葉県・山口貴史、兵庫県、小原健
福岡県・一ノ瀬直美、北海道・大桃隆史

④ＥＡビクターミニバスケットボール（10名）
福岡県・小嶋健作、北海道・吉田直人、北海道・島田理佐
富山県・清水望、千葉県・内田益弘
滋賀県・沢正史、石川県・小西伸明、熊本県・西山竜也
石川県・田原清吾、大阪府・鶴原邦大

⑤「ねずみっ子クラブ」デスクマット＆バッジ（３名）
東京都・戸室秋仁、岩県県・橘真司、東京都・児島浩秀

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガホットメニュー

ボールジャックス

苦節半年、とうとう発売されました!

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●ナムコ
●発売中
●6,000円
●SPT
●2M

球技といえば!スポゲーといえば!対戦ゲーといえばナムコです!

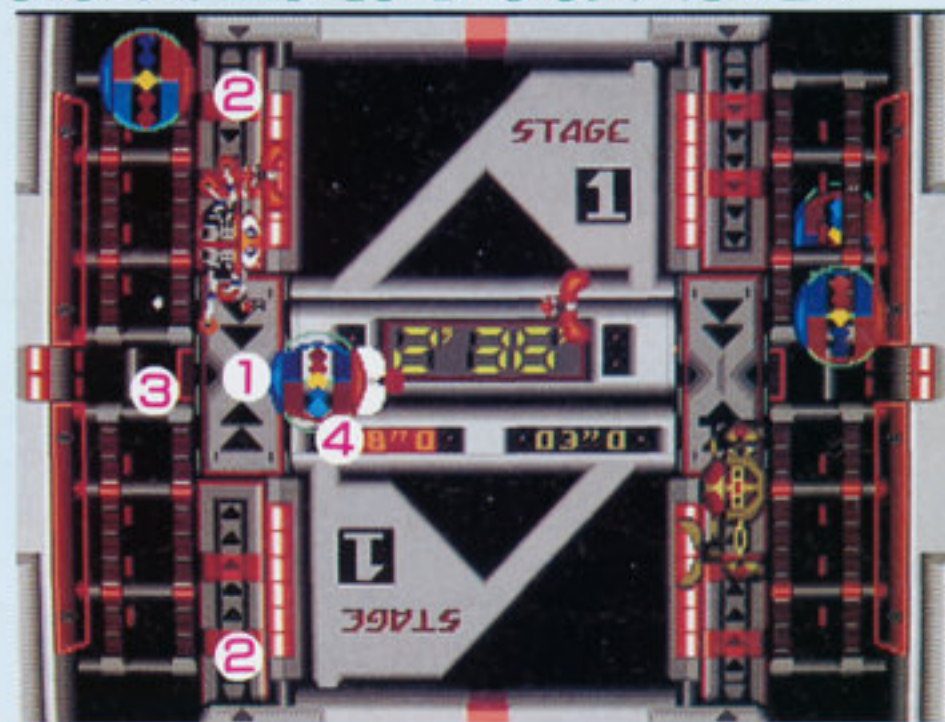
この「ボールジャックス」は半年前に紹介したものの、発売日が未定となっていたスポゲーだ。今回は発売後ではあるが、その面白さをフォローしてみよう。ゲームのルールは、固定画面の中で敵とボールを奪い合う（ロケットハンドでキャッチするのだ）というシンプルなもの。だが、メガドラではオリジナルゲームが強いナムコだけに、単純ながらも奥の深い作品となっているぞ。メインとなるのはやっぱり対戦モードだけど、コンピュータ戦もなかなかどうしていいデキだ。人間さながらの駆け引きや戦法を駆使するコンピュータには、思わず感心させられてしまうぞ。

これが77世紀の閉鎖空間内球技場だ!

①エレベーターハッチ
ボールに4回ぶつかって破壊された自機をここに入れて修復する。ただし数秒かかる。

②セーフティーゾーン
自機の移動ゾーンの両端にある安全地帯。ここに入れば絶対ボールにはぶつからない。

③レールゾーン
奪ったボールは自動的にここに乗せられ、そのあとコンベアの上を転がっていく。

④タイムリミット
ボールをすべて相手に奪われてしまうと減っていく。0になるとそのラウンドは負けだ。

ワールドチャンピオンシップ

世界ランカーをすべて倒し、チャンピオンになるのが目的。全員倒すと銀河チャンピオンシップへ進むコマンドが出る。

制限時間（タイムリミットではない）が切れたときに、ボールの数が2対2だとプレイオフに。先にボール数が3になれば勝ち。

トレーニングモード

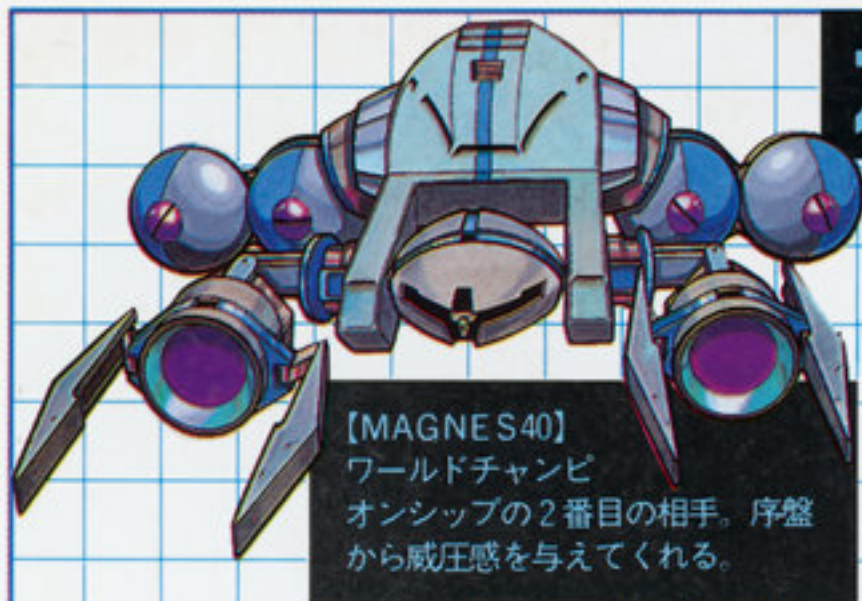
敵のいないフィールドで、好きなだけ操作を練習できるモードと、スコアを競うタイムトライアルがある。

ひたすらストイックにアタック、シュート、ハイパーキャッチの練習をする。タイムトライアルで3000点以上をマークできれば実力がついたと思っていい。

2人対戦モード

スポゲーには欠かせない、人間どうしの対戦。腕に合わせてタイムリミットなどのハンデ設定も可。

試合終了後には わざわざ細かい結果表示が出るため、負けたほうはかなり悔しい思いをするはず。初心者いびりはほどほどに。

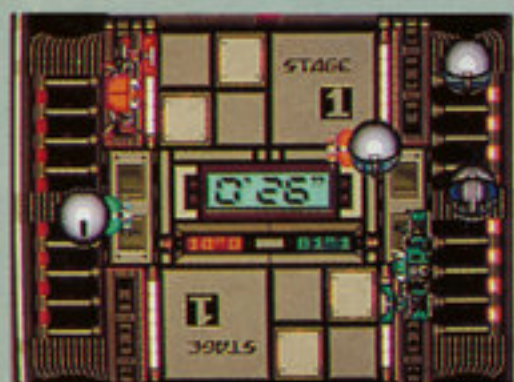
ボールジャクソン'S用語集

【MAGNES40】
ワールドチャンピオンシップの２番目の相手。序盤から威圧感を与えてくれる。

ワールドチャンピオンシップのアドバイスをする前に、まずはこのゲームで頻繁(ひんぱん)に使う公式（？）用語の解説をしよう。これらを覚えたら、今度はそれぞれの技の習得に努めるべし。でないと裏モードのギャラクシーチャンピオンシップで手も足も出なくなるぞ。

【TUNED HHR-100】
世界一、銀河一のジャックスエキスパートを目指す。搭乗者が女性なのは「バラデューク」からの伝統か？

【アタック】ロケットハンドでキャッチしたボールを、じかに相手に当ててダメージを与えること。もっとも基本的な技。
【カット】相手がキャッチしたボールにロケットハンドを当てて、ボールをこちら側に戻すこと。アタックとともに必修の技。
【ダブルキャッチ】左右両方のロケットハンドで、いっぺんにボールを２個つかむこと。
【シュート】キャッチしたボールは、ボタンをすばやく２回押すとロケットハンドから離れて相手側に落下していく。それを相手に落とすのがシュート。これができれば中級者。
【フェイント】キャッチしたボールをカットされないように、左右に動くこと（自機を動かすとロケットハンドも誘導できる）。
【ハイパーキャッチ】カットされたボール、もしくはわざと落下させたボールはレールゾーン上でブルブル震えている。これをすばやくキャッチすると、通常よりもロケットハンドの戻りが速くなり、時間を節約できる。なお、これ以外にも、時間差アタック、時間差シュート、エレベーター攻撃、顔面落とし、ハリケーンという中級、上級テクニックがあるので、知識として頭に入れておこう。

銀河一を狙う前に、まず世界一になれ！

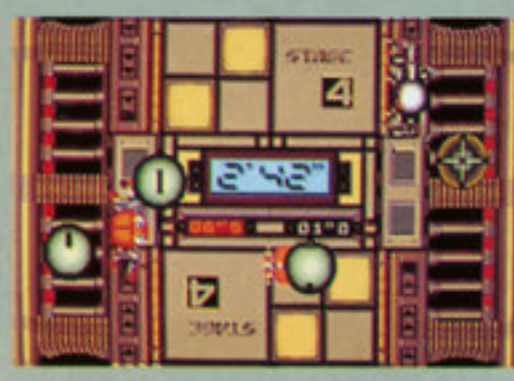
ステージ1★ランキング5位 "HHR-100 TYPE R"

最初の相手だけに速度、反応、思考能力が鈍い。トレーニングを積んでいれば楽勝なので、アタック、シュートでガンガン攻撃しよう。もちろん完勝を狙うのだ。

ステージ2★ランキング4位 "MAGNES 40"

見た目は強そうだが、まだまだ簡単。あまり動きまわらないので、アタック、シュートを慎重によけつつ、完勝でさっさと片づけてしまおう。

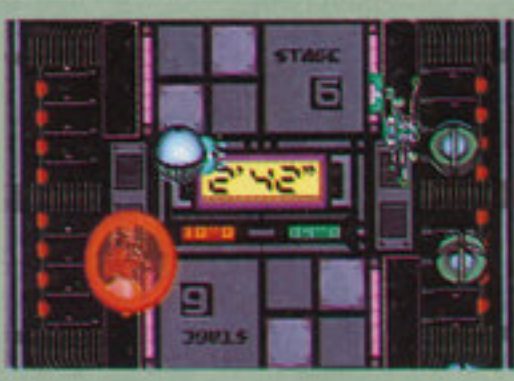
ステージ3★ランキング3位 "HHR-100 TYPE F"

このあたりからは、相手もこちらのアタックをかわし始める。また、ボールのキャッチも正確になってくるので、こちらもそれ以上の正確な操作が必要になる。

ステージ4★ランキング2位 "FULL METAL HEAD"

こいつはアタックしても破壊できない（無敵）が、タイムリミットを１秒しか持っていない。ゆえにカットしまくってボールを４つ奪えば、あっさり勝てることも。

ステージ5★ランキング1位 "DESTROYER"

やたらと動きまくってフェイントを使うばかりか、移動速度がこちらより速い。しかもセーフティーゾーンによく逃げるため、アタックが困難。初心者の壁。

ステージ6★世界チャンピオン "TUNED HHR-100"

積極的にアタックしてくるので、とにかく避けることを重視。あとは地道にアタックして完勝を狙うしかない。プレイオフに持ち込むと勝てないかも。

魅惑の縦画面プレイ

せっかくこのゲームを買ったのに、左右のロケットハンドをうまく使い分けられず、コンピュータ戦に勝てないとお嘆(なげ)きのアナタに朗報！　なんと電波新聞社製のアナログパッドを接続し、モニターを縦に置くだけで、比べものにならないほど良好な操作感覚で楽しめるのです。というのも、従来は画面上の自機が90度かたむいているため、両手が見た目とは90度ずれた感じになっていました。しかし、背面のスイッチで方向キーの４方向をずらせるアナログパッドなら、そんな欠点も解消です。

←アナログパッドを使うと別のゲームみたいな操作感覚に。パッドが２個あればモニターを水平に置いて対戦プレイも可！

→ちょっと遊んだだけでこのゲームがやりづらいなと思った人は、ぜひとも縦画面で。普通のパッドを改造してでもやろう。

メーカーさんからひとこと

ゲームで使用されるボールは直径３ｍもある特殊金属球です。当たるとスゴく痛いです。以前、観客席に飛び込んで重軽傷者203名を出しましたが、それでもなお開催しているのは支持率の非常に高いイベントだからなのです。娯楽が少ないんだなこれが。　　（ぱいん）

ブギウギボーリング

華麗なるチャレンジャーなのだ

完成度ゲージ 100% 4人対戦プレイあり

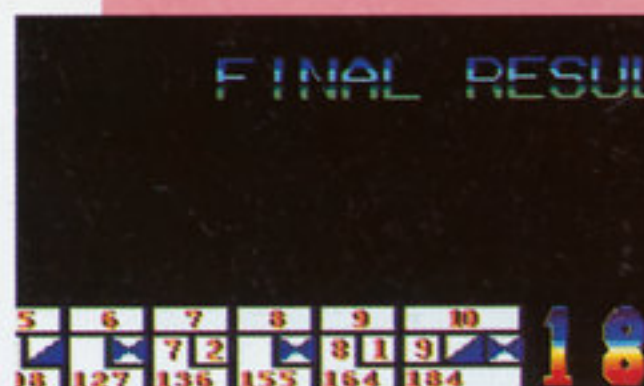
●ビスコ
●5月下旬発売予定
●SPT
●4M

お手軽にボーリングしましょ♥

「ボーリング場が遠い」「生まれた時からコントロールパッドより重いものを持ったことがない」……だけどボーリングはしてみたいんだよなぁ、とお思いのワガママなあなたにピッタリなのが「ブギウギボーリング」なのだ。

面倒(めんどう)なスコアの計算はもちろん、対戦プレイもできる。プラクティスモードでは、なんとレーンの状態を選択することもできるんだ。

待ち時間ナシで本格的なボーリングを楽しめるなんて、メガドラユーザーやっててよかった！ 基本的には、ごく普通のボーリングだけどゲームならではの〝ボーナスゲーム〟モードもついている。

実際にボーリング場に行く前に、気軽に練習できるのがイイ。カル〜い気分でプレイできるから、ヘビーなソフトに疲(つか)れたときの気分転換にもももってこいなのだ。

体力がなくてもボーリング。翌朝の筋肉痛もナシ。友達とスコアを競うのがよろしいようで。

スコアも出るよん

基本はボール選びから

実際にプレイしているみたい

このゲームには、キミにかわってボールを投げてくれる4人のキャラクターが用意されている。だからといって、自分が使うキャラクターを選んで「ハイ、おしまい」というわけにはいかない。

実際のボーリング同様、ボール選びから始めなくちゃならない。

まずは、キャラクターにあったボールを選ぶ。で、いよいよレーンに立ったら、どの方向にスピンをかけるか決めるんだ。スピンメーターのカーソルは常に動いているから、うまく自分の好みの方向になるようにね。それから、どのピンを目標に投げるかを決める。このカーソルも動いているから慎重に。そしてボールを投げるパワーを決める。空振りすると最弱パワーで投球してしまうから注意！

ボールを選ぶ → スピンを決定 → どこを狙う？ → 投げる強さは？ → ああドキドキ

4人のプレイヤーを使いこなせ

KAZ

一般的な能力を持っているキャラクター。オーバーすぎるほどの激しいリアクションが楽しい。プレイヤーのテクニックがそのまま反映されるのだ。

ボールの号数10〜14
バランスプレイヤー 右

ANN

KAZとまったく同じ能力を持っている女のコ。例えて言うなら初代ストIIのリュウとケンのようなもの。ちょっとブリッコだけど、かわいいから許す。

ボールの号数10〜14
バランスプレイヤー 右

KEN

パワーはあるがテクニックはイマイチ。スピンゲージなどのカーソルが速く動くためタイミングがとりにくいが、慣れれば連続ストライクも夢じゃない。

ボールの号数14〜16
パワープレイヤー 右

ERINA

腕の細〜いERINAは、テクニック派。パワーは期待できないけれどカーソルがゆっくり動くから、扱いやすいのだ。反射神経に自信がない人はどうぞ。

ボールの号数8〜14
テクニックプレイヤー 左

Yeah!!

対戦プレイも

気軽に1人プレイもいいけれど、ボーリングの醍醐味(だいごみ)はやっぱり人間どうしの対決。友達と一緒にアツくなろうぜ。

楽しいのだ

メーカーさんからひとこと

BEメガ読者のみなさん、お元気でしたか？ 「ブギウギボーリング」の発売が遅れてしまい、本当にごめんなさい。そのかわり、グラフィックを刷新、内容もさらにパワーアップして登場しますので、もう少しお待ちください。(いっと)

007・死闘

ミルクティーを飲み、英国気分に浸りつつ遊べ

●テンゲン
●5月14日発売
●6,800円
●ACT
●4M

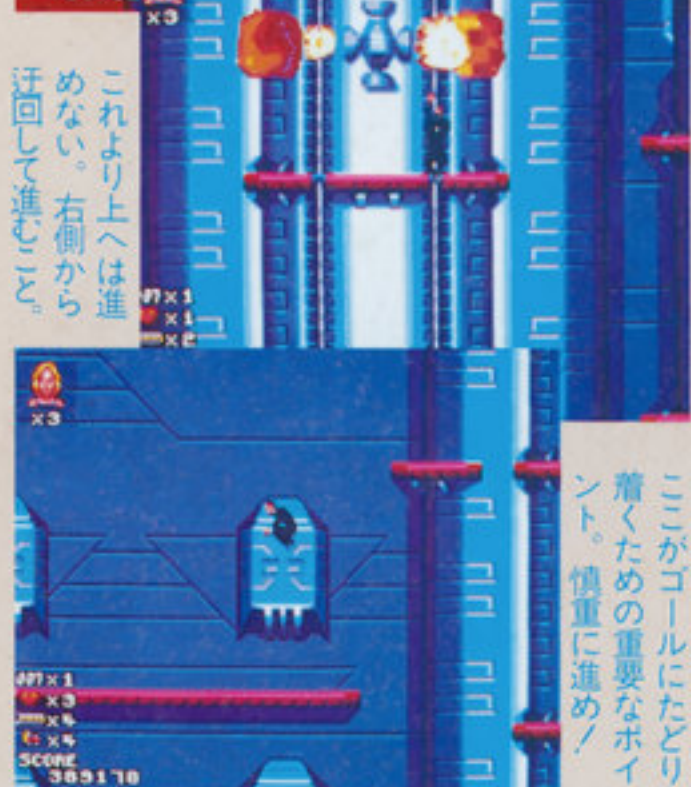
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

JAMES BOND THE DUEL

最終ステージ スペースシャトル基地に潜入せよ!!

最近、矢継ぎ早にメガドライブソフトをリリースして波にノッているテンゲンが贈る最新スパイアクション「007・死闘」。前回はミッション1～3まで攻略したので、今月はドーンと一気に最終ステージまで見せてしまおう（と言っても、ミッション4で最後なのだが）。今回のボンドの指令は、敵アジトで建造されているスペースシャトル発射基地への潜入＆その破壊。このセクションの特徴は、とにかくマップが広い！ってことだろう。基地内をピョンピョンとジャンプしながら進むので、足場も不安定で危険極まりない。ただ基本的に一本道のルートなので、慣れればノーミスも可能だ。

秘密のアタッシュケースに装備された通信機器で最終任務を確認だ。

シャトルのロケット噴射口からは、一定の間をおいて炎が噴き出してくる。

これより上へは進めない。右側から迂回して進むこと。

ここがゴールにたどり着くための重要なポイント。慎重に進め！

STAGE4 BOSS 機動型？？？？

時限爆弾の残り時間がなくなってきたところで登場。ダメージ覚悟で近づき倒せ。

最終ボスとの息詰まる戦い

作戦を終了か……と思ったら意外なヤツが立ちはだかる。ヒントは「ムーンレイカー」にあり。

ここで先月のおさらい

ミッションを楽にクリアするコツは、愛しのボンドガールちゃんをどの順番で助ければロスなくゴールに行けるかを考えればいい。マップを覚えよう!!

STAGE1 移動基地に改造された豪華船に潜入。

STAGE2 森林内に造られた基地を破壊せよ。

STAGE3 溶岩に落ちると一発でアウトの火山内部のセクション。

スパイ ひとロコラム 007シリーズを観ずに「ボンド」を語るなかれ!!

007・ムーンレイカー

007マニアなら、最終ステージをプレイして「これは『007・ムーンレイカー』の再現では？」と思うのではないだろうか!?　シリーズ第13弾の『ムーンレイカー』（主演は3代目のロジャー・ムーア）は、宇宙を舞台にした異色の007作品。初期の007作品とはだいぶノリが違うけど、遊ぶ前に観てほしい1本だ。

ビデオで見よ。ワーナー・ホーム・ビデオから3，800円で発売中。

メーカーさんからひとこと

祝!!「007」シリーズ30周年記念おめでとう!!　この記念すべき年にボンド、メガドライブに初見参。世界中のスパイ（？）の憧れの的（？）、ジェームズ・ボンド。彼の行く先々にはいつも敵、敵、敵…がいる。でも美女、美女、美女…も必ずいる。ずるい!!

スノーブラザーズ

夏も近づく今日この頃、雪だるまはいかが?

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

●テンゲン
●5月28日発売
●7,800円
●ACT
●8M

アッチッチ大王と雪合戦だよ〜ん

世界征服の野望にとりつかれたアッチッチ大王にさらわれたプリンセスを救出すべく、スノーランドの勇気ある雪だるまのニックとトムが立ち上がった! 単純だけど魅力的なこの「スノーブラザーズ」。今月はゲームがさらに楽しくなる必殺技(?)とアイテム群を紹介しちゃおう。

それとオリジナル50面にプラスされた、20面(2ステージぶん)のメガドライブ版スペシャル面はあっと驚く展開になっている。ぜひその目で確かめてほしいな。

雪玉をぶつけてまるめてころがしちゃえ!!

雪弾を敵にぶつけると、その敵の動きが止まる。さらに雪弾をぶつけると、雪だるま状態になるから、それをキックすれば敵を倒すことができる。これが「スノーブラザーズ」の基本テクニックだ。対ボス戦では、ボスが飛ばしてくるザコキャラを雪玉にして、逆にボスにお返しするのが正しい礼儀(一般に蹴りかえしてやる、とも言うかな)というもの。効率よくガンガン攻めていこうね。

雪弾ショットをぶつけると、敵の動きが止まる。だるまにしろ!

ボールになったらキックで転がす! 巻き込まれないよう注意。

ボス戦のときは

お助けアイテムで有利に戦え!!

パワーアップドリンクを取れば、弱っちいマイキャラがグ〜ンと強く(当社比)なるから有利に戦える。点数を稼ぎたいなら、お寿司を食べれば……そう、フードアイテムを取っていけばいい。雪だるまが出現したら1UPのチャンス。絶対に見逃さないでね。

★パワーアップドリンク

赤でスピード、青でショット、黄ならショットの距離がアップする。

★美味しいお寿司

高そうなネタほどボーナスポイントも高いんだ。好きなネタから取っていこう!?

★だるま印で1UPチャンス

一定時間出現するスライムを倒すと出てくるS・N・O・Wのスペルをすべて集めれば1UP。

イッキに倒せば

その面の敵を一度に全部倒してしまうと高得点。さらに、空から降ってくる「御祝儀袋」を取れば、1コにつき1万点のボーナスが入るのだ。

いやー、めでたいめでたい。世の中こうじゃなくっちゃね〜。イッキに高得点が稼げるのだ。

ご祝儀ボーナス

メーカーさんからひとこと

"へへへ。ニックで〜す! へへへ。トムで〜す! 2人合わせてスノーブラザーズで〜す!! これでも僕たちスノーランドの救世主で〜す!"…というわけで、とってもカラフル、ちょっぴりコミカル。操作はとっても楽ちんで助かル(失礼)、5月28日発売だいっ!

魔天の創滅

レンタルショップのあまく危険な誘い

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

●講談社総研
●6月下旬発売予定
●8,900円
●RPG
●8M＋BB

PUSH START BUTTON
(C)1993 講談社総研

町の中のお店に注目してみよう！

今回もやってきた「魔天の創滅」だ。前回は序盤のストーリーを追ったけど、今回はそのストーリーの最初に訪れる城下町のお店の数々と、序盤で出会うモンスターを集めてみたぞ。このお店で装備を充実させて、主人公アルナスは未知の魔物と戦っていくのだ。お店の中には、レンタル屋というちょっと変わったところもあるぞ。

完成まで後ひと息の「魔天の創滅」。キミの前に現れる日ももうすぐだぞ。

これがレンタルショップだ！

レンタル屋は、安い料金で強力な武器や魔法の書を貸し、1日ごとに使用料金を取る両刃のお店だ。

借りる武器は強力で格安なんだけど、月日がたって……。

宿屋に泊まったのが運の尽き。巨額の賃貸料金が……。

■武器屋

武器屋の武器を買うか、レンタル屋の武器を借りるかは君しだいだ。

■宿屋

宿屋でセーブができる。1泊5ゴールドと格安だけど……。

■道具屋

かわいい女の子がやってる道具屋。何度でも来店したくなる。

■酒場

酒場もあるけど、不況の世の中だからなのか、飲んだくれはいない。

■寺院

アジア風の寺院は他のお店とは雰囲気がまったく違う。うーん仏教。

最初の町にすべてそろっているぞ！さあチェックだ!!

序盤の敵キャラ THE EARLY ENEMIES

●バット
まず最初に遭遇するザコだ。普通に戦っていれば難なく倒せる敵だ。

●ソルジャー
序盤ではなかなかの強さを持つ敵だ。攻撃力がけっこうある。

●ゴルド
追いはぎなどをしている盗賊の仲間だ。複数で出ると面倒な相手なのよ。

●グリーンスネーク
他のモンスターと同時に登場することが多い。毒にやられるな。

●リザードアーマー
ソルジャーと同じくらいの強さ。攻撃力ではこっちが上だ。

●スケルトン
ソルジャーのアンデッドらしいが、体力があるので注意。

メーカーさんからひとこと

BEメガ読者のみなさん、「魔天の創滅」はもう少しで完成となります。初登場からかなりの月日が経っていますが、待たせただけのRPGになると思いますので、ぜひプレイして開発スタッフのメッセージを受けとって下さい。

LHX アタック・チョッパー

洋モノポリゴン第2弾

完成度ゲージ 100% 2人プレイあり

●EAビクター
●6月4日発売
●8,900円
●SHT
●8M

最新式ヘリコプターでGOGOGO!

アメリカ空軍で現在活躍しているのはアパッチというヘリ。みんな聞いたことあるよね。でもLHXと聞いてピンと来る人はかなりの軍事ファンと見た。LHXとは、現在開発されているアメリカの次期主力ヘリコプターのことで、最新の技術で固められたステルス機能も持っているハイテク兵器だ。それを現役アメリカ空軍兵より早く、思いのまま操縦できるのがこのゲーム。しかも、今注目のポリゴンを使っているので、リアルさもバツグンだ。前に「F22」というゲームがあったけど、あれのヘリコ版と思えばいいかもね。

ポリゴンを使ったフライトシミュレーターは、「F22」以来これが2つめだよ。

この操作感に酔いしれろ!……オエッ!

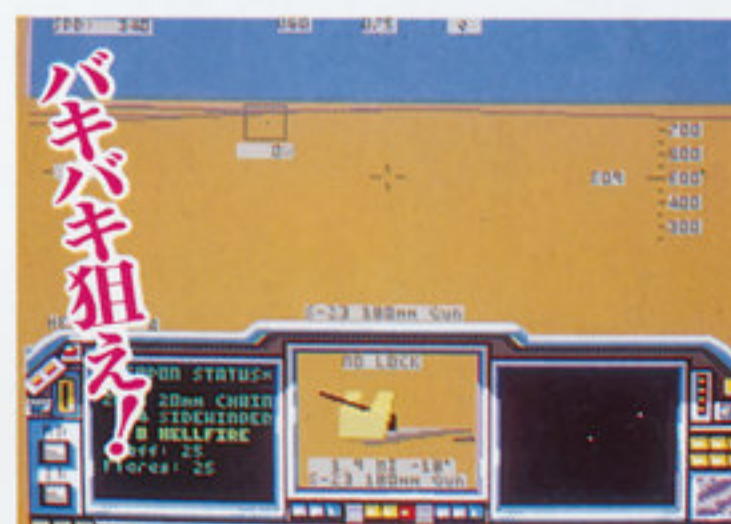
ゲームは、君が空軍のヘリ・パイロットとなって、与えられた指令通りに目的地に向かい、作戦を遂行(すいこう)してすみやかに帰還することが目的になっている。作戦内容は、基地の破壊やミサイルサイトの破壊、時には捕虜(ほりょ)救出や味方機の護衛、物資補給など様々だ。その舞台は、リビア、ベトナム、旧東ドイツという、実際に緊張や紛争、交戦がまださかんにおこなわれている地区だ。しかも、マップは実在の地形データを元に作られているのでリアルさは満点。登場する敵兵器も、現在使用されている兵器で、その数もハンパじゃないほどある。はたして君はミッションをクリアできるか? とりあえずやってみれ!

命令が下った!!

命令は、突然下される。作戦の詳細を説明された後、マップが出て目的地と離陸、着陸地点が表示される。

標的をぶっ壊せ!!

基地を離陸すると、すぐ敵が現れる。ロックオンの後に発射すればOKだ。どんどん撃て。

バキバキ狙え!

見つかってしまったら、逃げるか前面から戦うかのどちらかだ。やられる前にヤるのだ。

敵戦闘機も撃墜!!

敵の航空兵器は見つかるとやっかいだ。後ろを取られるとヤバイ。早めに攻撃せよ。

目的地へGO!!

目的地では確実に攻撃するためになるべく低速で侵入する。

どちらを使うも君しだい

LHX light helicopter experimental

スピードが速く、武器も多い。しかも1人乗りというスーパーヘリだ。おっかかねー。

OR

おなじみのアパッチ。LHXとくらべるとかわいそうなほど貧弱な機能だ。でも……イイ。

MCDONNELLDOUGLAS AH-64A APACHE

こりゃたまらんち

このゲームには、視点変更モードというのがあって、なんと11の視点で自機を見ることができるのだ。左右からの視点をはじめ、回転しながらや敵のコクピットの視点からも見れてしまう。これだけでも十分楽しめてしまうぞ。ウヒョ!

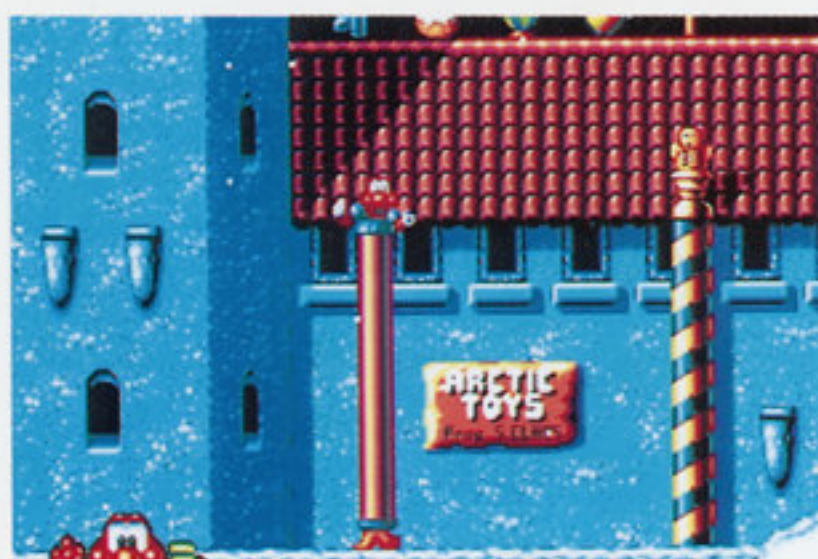
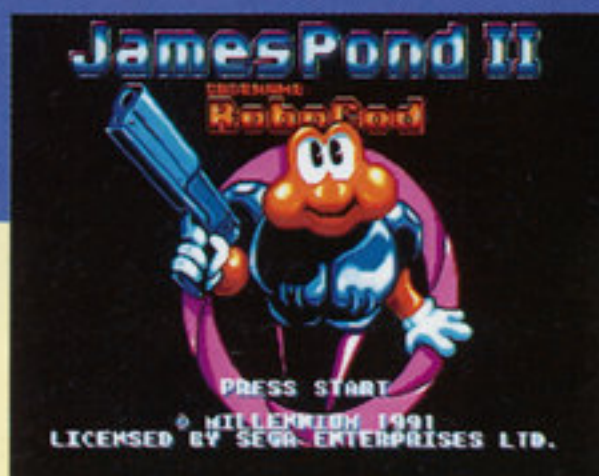
メーカーさんからひとこと

さて、「F22」に続き、EAビクターがお送りするポリゴン・フライトシミュレーションの第2弾であるこのゲームは、2コントローラーを用意すれば、パイロットとガンナーに分かれて2人協力プレイが楽しめます。ちなみに1人プレイの時も2コンがあったほうが便利ですよ。

ジェームスポンドⅡ CODENAME ROBOCOD

これでもいちおう正義の味方なんだからサ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●EAビクター
●6月9日発売
●5,900円
●ACT
●4M

アクションゲームは数あれど、胴が伸びるタラが主人公のゲームはこの「ジェームスポンドⅡ」だけだ(そんなの当たり前です)。〝可愛いらしい〟と〝アブない〟の境界線スレスレのグラフィックセンス、異常なまでに凝っているステージの仕掛けなど、さすが海外ゲーム！ と言わんばかりのブッちぎれた内容だ。それでいて、ゲームバランスが意外にも(失礼)しっかりしてるんだから、ますますわけがわからない。キワモノ愛好家だけでなく、ゲームを愛するすべての人々にオススメするぞ！

NAME：ジェームスポンド
RACE：たら(鱈)
JOB：海底秘密諜報部員
SKILL：体をどこまでも長くのばす
CODENAME ROBOCOD F.I.5.H.
上記の者は当諜報部員であることを証明する

子供達の夢と笑顔と聖なる夜を守れっタラ！

北極にあるサンタのおもちゃ工場では、子供たちのためにたくさんのおもちゃが作られていました。ところが悪の科学者ドクター・メイビーによって工場が占拠されてしまいました。そこで秘密組織の諜報部員ジェームスポンドの出番がやってきました……というストーリーなんだけどね。とにかく、5つのエリアにわかれた全14ステージを駆け抜けろ!!

白昼夢のようなステージ

ハンプティーダンプティーのような顔に睨みつけられながらプレイするなんて、拷問に等しいです。

ありゃま、ひっくり返ってるよ。なんだか不思議な操作感覚。頭の中がバラ色になりそう……。

暴走寸前の秘密アイテム

飛行機や車はまだわかるけど、バスタブってのはなんだ？ これもいちおう空飛ぶアイテム。

じゃーじゃー

ぶーん

ポンド飛行機は自由に空を飛べる。このほかにも無敵のポンドカーがある。スパイ映画っぽいな。

世紀のボス対決もあり

各ステージを象徴する巨大ボスキャラ(巨大すぎ)との一騎うちだ。脳天のあたりを踏め踏め。

このセンスがわかるか

ただのアクションゲームではない。よくあるコミカル路線ものとも違う。「ジェームスポンドⅡ」はありきたりの言葉では形容できない、異次元的魅力を持ったゲームなのだ。次号ではもっとくわしく紹介するぞ。

可愛いらしすぎて笑えるオープニングデモ。日本語訳メッセージもグー。

BEメガ バ◎ゲー認定ソフト

ジェームス・ポンドは3度死ぬとゲームオーバー

敵キャラも何か不思議

恋の汽車ポッポ

「飛行は？」「カードで」

甘ちゃんん？

ゴム男

プレイヤーの邪魔をする敵達も、どことなく幸せそう。

メーカーさんからひとこと

BEメガ・バ◎ゲー認定ソフトに輝いた、噂の「ジェームスポンドⅡ」がついに日本上陸！ キュートとシュールの狭間を浮遊するグラフィックには、大脳からのα波の発生を通常の5倍以上に促進する効果があることが確認されています。嘘です。でも買ってね～ん。

BEメガ6月号特別付録「ジェームス・ポンド定規 cm編」友達と楽しくはかろうネ!!

特集 メガドラRPGの新時代がくる！

これから今年後半にかけてメガドラのRPGが熱い！　これまでユーザーの要望が高かったにも関わらず、ラインナップがそろわなかったRPGだが国内ユーザーを最重要視する今年のセガはRPGに全力を傾けている。そんなセガの大作RPGの新情報を一挙に特集。

シャイニング・フォースII、ぽっぷるメイル、ファンタシースターIV、サージングオーラなど新作もりだくさん！

'89（3本）

前年10月のメガドラ発売から数カ月後、ＰＳIIが発売された。戦闘シーンのアニメ処理など当時、目を見はるものがあった。後半には「スーパーハイドライド」そしてセガのアーケード制作部隊を投入した「ヴァーミリオン」が登場。とにもかくにもメガドラＲＰＧの歴史が始まる。

ファンタシースターII ●'89年３月21日／セガ

スーパーハイドラント ●'89年10月６日／アスミック

ヴァーミリオン ●'89年12月16日／セガ

メガドラ以外に目を向けるとファミコンでは糸井重里監修の「MOTHER」や「ウィザードリィII」が話題を集めていた。そして、この年にＰＣエンジンCD-ROM²の「天外魔境」と「イースI・II」が発売されＣＤ-ＲＯＭならではのアニメビジュアルとサウンドは新鮮だった。

'90（2本）

メガドラにとっては、まさにＲＰＧ日照りの１年。その年に発売されたＲＰＧは、たったの２本。「ソーサリアン」は、息の長いソフトとしていまだに人気は高いが、マルチシナリオがユニークだったＰＳIIIは、賛否両論。ＲＰＧよりもＡＣＴやＳＨＴにメガドラが力を入れていた年だった。この年の11月にスーパーファミコンが発売されたが、ＲＰＧに関してはまだ８ビットマシンのソフトが主力。「ドラゴンクエストIV」「女神転生II」「ファイナルファンタジーIII」などファミコンソフトの名作が出そろい、円熟した完成度を見せていた。

ソーサリアン ●'90年２月24日／セガ

時の継承者ファンタシースターIII ●'90年４月21日／セガ

'91（6本）

シャイニング＆ザ・ダクネス ●'91年３月29日／セガ

ブルーアルマナック ●'91年６月22日／講談社総研

レンタヒーロー ●'91年９月20日／セガ

惑星ウッドストック ●'91年12月20日／セガ

この年前半の話題は、「シャイニング＆ザ・ダクネス」。メガドラソフト初制作ながらクライマックスの技術力の高さを見せつけた。後半はＭＥＧＡ-ＣＤで発売予定されていた大作ＲＰＧに期待がかかったが軒並み遅れあの怪作「ウッドストック」のみ発売。一方、スーパーファミコンでは「ファイナルファンタジーIV」や「ゼルダの伝説」が出てＲＰＧも充実してきた。

'92（11本）

メガドラのＲＰＧも、カートリッジとＣＤの２本立ての状態が本格化。カートリッジでは、「シャイニング・フォース」がベストセラーに、そしてＤＤＳ520を使い立体感をリアルに表現した「ランドストーカー」が話題を集めた。MEGA-CDでは待望の「ＬＵＮＡＲ」が発売されるが、その後良作が現れず苦戦。全体では「ドラクエV」や「ＦＦIV」、「真・女神転生」などスーパーファミコンの大作が席巻した年だった。

ソーサルキングダム ●'92年２月７日／メサイヤ

シャイニング・フォース ●'92年３月20日／セガ

アイル・ロード ●'92年５月29日／ウルフ・チーム

LUNAR ●'92年６月26日／ゲームアーツ

ランドストーカー ●'92年10月30日　セガ

港のトレイジア ●'92年２月14日／RIOT

コズミックファンタジーStories ●'92年３月27日／RIOT

闘技王キング・コロッサス ●'92年６月26日／セガ

ブライ　八玉の勇士伝説 ●'92年９月11日／セガ

熱血セガRPG宣言！ 高見さんに聞く

国内メガドラユーザーのため、今年はＲＰＧに力を入れていくと宣言するセガ。ＲＰＧ開発専門セクションまでも設立させ、ヤル気がみなぎっているようだ。そこで、さっそく今年の展開についてＲＰＧプロジェクト室の高見さんに話をうかがってきたぞ。

高見　メガドラのＲＰＧには今まで、いろいろなタイプのソフトがありましたが、それを進化させて常に新しくユーザーに提供することができずに、単発で終わってしまっていた。ここを捉え直したいですね。作品を進化させてシリーズ化していきセガの独自のＲＰＧブランドを確立させていきたいと言うことです。今までセガが不得意な分野でしたが新セクションを作って集中的に取り組んでいます。もちろん、ソニックなどの外部スタッフと協力していくというのが今年の戦略です。大きな展開としては４つあります。まず、シャイニング・シリーズの展開。今年は「シャイニング・フォースII」とアクション色の強い「シャイニング・ローグ」を出し、１つのブランドとして定着させていきたい。そしてファンタシースターシリーズ。こちらはオーソドックスなＲＰＧとして進化させていく。IVは、基本的にはIIの集大成的な作りになり、戦闘システムに最大のウリを盛り込んでいます。そして新しい流れとしての「サージングオーラ」ですね。とにかく長期的に考えて、メガドラにしかないオリジナルＲＰＧを展開していくことが大事だと思ってがんばっていきます。

セガRPGプロジェクト室理事補副本部長
高見富夫さん

シャイニング・フォースII

待望のシリーズ最新作がメガドラで登場

セガ／10月発売予定／価格未定／16M、BB

お待たせ！　G.G.版外伝の好調な仕上がりで、波に乗ってるシャイニング・シリーズだが、本家メガドラ版IIがついに登場！　満を持してソニックが放つセガの看板RPGの第1報を、今ここに。

キャラクター4人が出た出た出たよ!!

画面写真も出ちゃったぞ！

前作から1年と5カ月たった今、多くのファンの期待のもと「シャイニング・フォースII」がわずかではあるがその姿を現した。今回紹介できるのは、下にある主要キャラと思われる4人のキャライラストと、数枚の画面写真だ。キャラクターは、アニメーターのSUEZEN氏が担当。今回紹介する画面写真も、フィールドやダンジョン、町などいろんな場所のものがあるぞ。でも、これだけじゃ「シャイニング・フォースII」の本当のすごさはわからない。そこで、現在シナリオを制作中の株式会社ソニックの社長である高橋宏之氏にお話しを聞いてみた。そして、それをもとにシステムやストーリーの予想などもしてみた。ソニックのことだからきっと予想を上回るゲームになることは確かだろうね。SFIIの謎のベールははがれるか？

グランシールの店の入口か？　大きい扉だよね。もしかしてこれが開くアニメーションとかあるかな？

エッシャーのだまし絵的な立体交差したダンジョン。目的地にたどりつくのがたいへんそうなところだぞ。

この子が主人公——!?

彼が君の分身となって「シャイニング・フォースII」の世界を冒険する主人公。彼はグランシール国の城下町に住んでいるみたいだけど、まだ冒険の経験がないのだ。これから君と一緒にドキドキの冒険をしていくぞ！

グランシールのプリンセス!?

主人公が住む、グランシール国のお姫様だ。「シャイニング・フォースII」のヒロイン的存在みたいだぞ。長い髪とビューティフルなドレスがいいね。はたして彼女は主人公とどういった関係になるのか？　今から楽しみだよね。

オレたちワキ役!?

ジッポ

グランシールきっての泥棒。盗んだお宝を貧しい人々に分け与えているんだ。まさしくねずみ小僧って感じ。

ジャジャ

大きな斧を持った彼は、主人公の悪友で、ホビットの戦士だ。主人公同様、彼も冒険未経験の修行の身なのだ。学校の勉強が大の苦手なんだって。

で、ロードス島戦記は、どうなっているの!?

MEGA-CDの大作RPGとして期待の高い「ロードス島戦記」。今まであまり目立った情報がなかったけど、ゲームシステムも固まりゲーム画面の公開も間近に迫っているみたいだ。システム的にも、通常のシミュレーションに匹敵するほど戦略性を持たした戦闘システムやキャラクターの個性を十二分に生かすため成長システムに技能の言う概念を投入、これまでの集大成を目指すという。もしかしたら、おもちゃショーあたりで、なんらかのゲーム画面が見られるかもしれないね。

気になるそのゲーム内容は いかに!? 期待しちゃう写真がいっぱい

今回のゲーム内容は、いったいどんなものだろうか？　高橋氏の話によれば、イベントがあって戦闘をしていく従来の基本システムは変わらないそうだ。もちろん、それが変わってしまったら「シャイニング・フォース」じゃなくなっちゃうもんね。でも、「前作の反省点を検討し、細部にわたって手を加えています。前作と変わらないと思うところでも必ず何かしら手を入れていますよ」という高橋氏の言葉からも前作より格段に進化したシステムになることは確かなようだ。これには、G.G.版の「外伝」と7月に発売される「外伝II」で培った新しい試みの数々も要素に取り入れているので、外伝2作もチェックしておいたほうがいいぞ。また、前作は12メガだったが今回は16メガ。容量も増えているが、圧縮技術にさらに磨きをかけ、膨大な情報量を16メガに収めている。前作に比べかなり規模がデカイことがわかるよね。さて、肝心のビジュアルだけど、戦闘時のアニメーション以外のフィールド上のシーンもかなりリニューアルされているらしい。魔法も、前作よりスゴく、ハデなものが用意されているようなので期待できるぞ。

ここは、どうやら神殿の中みたいだ。鳥の彫像が並ぶ先にあるものは、いったい何なのだろうか！　うーん楽しみ。

暗い建物の中を歩く。一部分だけ見えるスポット処理という技術を使っているところだよ。雰囲気が出てるなぁ。

街の中を歩いているところ。主人公以外の仲間にも注目。フォーメーションのまま歩くことができるみたいだね。

街の中心におごそかにたたずむ謎の石碑。何が書いてあるのかな？　冒険にどういった関係があるのか楽しみ。

これはグランシールのお城の中だ。テーブルには花がさしてあるぞ。向こうにはマグカップもあるね。

ストーリーは

今回のストーリーは、どんなお話しなのだろうか？　また、前作との共通点はあるのだろうか。「詳しいことはまだお話しできませんが、主人公以外のキャラもその世界で生きているということを実感できると思います。前作との共通点ですが、今度は前作と違う大陸のお話しなので、あるといえばあるし、ないといえばないですね」という高橋氏。どうやら前作と外伝I、IIの流れとは違った新しい舞台設定になっているようだ。また、高橋氏は「今ストーリーを詰めているのですが、今回はイベントの嵐ですよ。これでもかってくらいイベントが次々と起きます」前作ではかすみがちだったストーリーも、かなりパワーアップしているみたいだぞ。期待せよ！

予想　その1

システムはこうなる!?

システムは、前作のシステムを踏襲しつつ、その90パーセントをリニューアルしているようなので、前作と同じと思えるところでもちょっとした点に気をきかせているハズだ。例えば、戦闘後の移動なども前に通過した街や城などに自由に戻れるという話なので、場合によっては前の街に戻って何かをすることもあるかもね。転職も、決められた職業しかできなかった前作と違っていろんな職業に転職できるみたいなのだ。さらに取材で見た画面では敵キャラがヘックスを無視した曲線運動をしていたぞ！　はたして、その意味するところは？

予想　その2

そしてシナリオは!?

高橋氏の話を聞いたところによると、主人公は、いわゆるヒーローではないという。これは何を意味するのだろうか。また「今回は前回のような軍隊と軍隊との闘い以外の闘いもあります」とも言う。さらに開発中の画面を見たところ、その中には敵キャラもいたのだが、普通の敵キャラの他にドでかくて画面には入らないくらいの神話上の怪物みたいなヤツもいたのだ。これらのことから考察すると、今回は単純な光の軍隊対闇の軍隊との戦争ではなく〝冒険〟色の濃いストーリーになるのではないだろうか。真相が明かされるのはいつだ？

で、シャイニング・ローグは、どうなっているの!?

先月いきなりタイトルだけ発表された「シャイニング・ローグ」。タイトルからして、シャイニング・シリーズの1作で制作にはソニックが関わっていることは間違いないものの高橋社長もこの件に関しては黙して語らず、その全貌は現時点では謎のまま。発売時期は今年末とも来年初頭とも言われているが、ゲーム内容は噂によるとアクション色の強いものになるらしい。いずれにしても、具体的に画面写真などが出て本格的なゲーム紹介ができるのは結構先のようだぞ。

ぽっぷるメイル
MEGA-CD初、アクションRPGだ!

セガ・ファルコム／今秋発売予定／価格未定／MEGA-CD

先月号まで「シスターソニックSCD」だったタイトルが、大増殖。なんとオリジナルの「ぽっぷるメイル」を先行発売だ。長い間、水面下で動いていたセガ・ファルコムが、やってくれた!!

シスターソニックより先に

MEGA-CD版 初公開(仮)オープニング!!

知る人ぞ知る、あの「ぽっぷるメイル」がやってくる!! ラインナップされた当初は「シスターソニック」というリニューアル版のみだったが、このたびユーザーの熱い要望でオリジナルの「ぽっぷるメイル」の移植も決定した。

基本はアクション。とはいえＲＰＧ性ももちろんある。

主人公はエルフの常識を超えたエルフの女の子——と、ここで「お、ギャルゲーか!?」と思ったキミ、反省しなさい。ギャルゲーはギャルゲーでも、ハチャメチャな(死語)ギャルなのだよ——職業は賞金稼ぎで、何よりもお金が大好き。莫大な賞金首の魔導師を探して、もっか大奮闘中!!

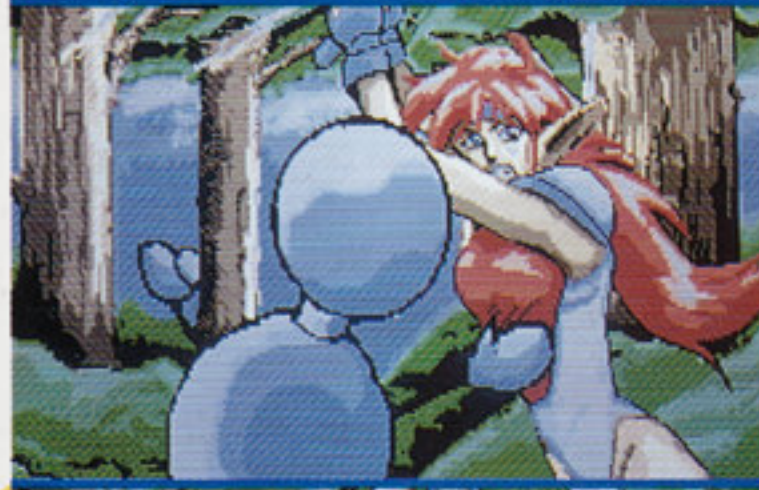
セガ・ファルコム参入第一弾、超期待してソンはないぞ。

主人公のメイルは賞金稼ぎ。エモノを求め、日夜北から南、西から東へと駆けずり回る。彼女の夢は、たくさんのお金に囲まれて暮らすこと。だが悲しいかな、彼女には金運がない。今日だって、昼夜問わずがんばった。がんばったのだが…相手のほうが10枚も50枚も上手だった。強盗団の首領を追い詰めたはいいが、ドタンバでまんまと逃げられてしまったのだ。

「あたしって才能ないのかな」

元気少女も、これにはさすがにガックリ。廃業まで考え出す始末——でも仕事を辞めるにしても、まとまったお金は必要だよね——エモノを探して町を歩く彼女。そんな彼女を、天の神は見放さなかった。いたのである、莫大な賞金首が。魔導師マテリアル。彼が今度のターゲットとなった。

「こいつで一花咲かせよう!!」

こうしてメイルは、マテリアル追跡の旅に出たのだった。

で、幽☆遊☆白書外伝は、どうなっているの!?

人気漫画「幽☆遊☆白書」のメガドラ版は、オリジナルのストーリーで、外伝的な内容となっている。16メガという大容量を駆使して、アドベンチャーやアクション要素もふんだんに取り込まれた大作だ。グラフィックも力が入ってるからファンも納得できるはずだぞ。

幻海、飛影、戸愚呂の他、人気キャラが総出演するぞ。

絵の感じもバッチリ。新たな敵を前に壮大な物語が!

ぽっぷるメイルMEGA-CD版 どーなる!? 大予想!!

移植といっても、もちろんMEGA-CD版には、手が加えられる。現状では詳しいコトはわからないので、ここでちょっと予想をしてみたい。いったい、どこにどんな風な手が加えられるのだろうか。気になるキャラクターは？　システムは？　そしてアニメーションは、マップはどーなる!?

キャラは大人っぽく

左ページのメイルがMEGA-CD版メイルだ。なんだかちょっと大きくなったような気がするね。それに、どことなく大人っぽい顔立ちのような……。どうやら表情からして変わるらしいぞ。う～ん、大人の女性になるワケね。でも基本的にシナリオは変わらないから、この顔のままドジをやらかすワケだろう。やっぱり、メイルはメイルなんだな、うん。ということは、マテリアルも同じように大人顔になるんだろうか？　ますます……老けちゃうな。

フィールドやマップ画面上のキャラの大きさも、見安く大きく変わるというウワサだ。

パソコン版では…

モンスターの種類も増えるらしい。チマチマしたこいつらも再登場するのかな？

システムはどーだ!?

これまた基本的には変わらないだろう（とされている）。主役3人を使い分ける〝キャラクターチェンジシステム〟は健在らしいし、すでにクリアしたステージなら飛ばして進められる〝面セレクト〟もあるだろう。最も嬉しいのは会話シーン。顔の表情アニメーションを豊富に使いメッセージに読みやすい漢字表示を採用、そして声優による肉声が画面から語りかけてくる。しかもこれらが同時に行われるのだ。かなり容量を食うんだろうな……と心配になるが、これは実現する。さすが。この他に考えられるのは、パソコン版には必ずある〝どこでもセーブ〟と「どこでもロード」。これは……ムリかなぁ。

キャラクターチェンジシステムを使って、3人で入れ代わり立ち代わり話しを聞くと、相手の情報が変わることも。

パソコン版では…

どんなふうにシステムが変わるかわからないが、このゲーム本来の〝軽快さ〟は、ちゃんと移植されるはず。

ハイクオリティなアニメーション

会話シーンもそうだが、イベントシーンでもアニメーションでドラマが展開される。先ほどシステムのところでも触れたように、絵・メッセージ・会話のすべてが同時進行するようだ。そのハイクオリティさは、下に載せた仮オープニングのコマ数の多さからしても察することができる。ちなみに現在、キャラのイメージに合わせた声優選びをしているぞ。

要所要所でアニメーションが入ると、感情移入もしやすいもの。とくに3人のカケヒキは、きっと見物だろう。

パソコン版では…

マップの種類や数は!?

「ぽっぷるメイル」の世界ともなるマップも気になるところ。ステージ数は基本的に変わらないようだが、なんでも最後のほうに趣向が凝らされるとか。もしかしてマップ数が増えるとか？　と期待したいところだが、これはなんとも言えない様子だった（お楽しみ、ということらしいぞ）。

なにはともあれ「ぽっぷるメイル」MEGA-CD版、これからも逐一情報が入りしだい、お伝えするぞ。こうご期待あれ！

アフターハルマゲドンは、どうなっているの!?

制作スタッフはもちろん、あの名作「ラストハルマゲドン」と同じくシナリオに飯島健男氏、ゲームデザインに噸宮勝弘氏。それだけども期待度大だが、この「アフターハルマゲドン」は、単なる前作の続編ではない。前作の特徴だったモンスターの変形も合体ではなく、人間を食べることによりその感情を取り込み変化するシステムになっている。もちろんビジュアルもMEGA-CDらしく前作のなんと2倍。前作以上に特徴ある作品になりそうだ。来月以降の紹介記事を期待してくれ。

ファンタシースターⅣ

舞台となるモタビア星の現状は？

セガ／年内発売予定／価格未定／16M、B・B

徐々に明らかになっていくⅣだが、今回はモタビア星の歴史的背景と現状を紹介しよう。Ⅱで崩壊したマザーブレインシステムは、この時代の星々に影響をもたらしたのだった。そして……。

砂漠化が進むモタビア星で待ち受ける者は？

マザーブレイン崩壊(ほうかい)によりテレポートサービスなどが消失、各都市は孤立する。政治や経済も停滞し「モタビア州」自体も有名無実化となる。各都市では暴動が起こり、モタビア全土は内乱状態へ。その後、パルマ星消失による重力バランスの崩れが大規模な地殻変動を起こす。かろうじて残った都市もこの天変地異でほぼ壊滅、旧パルマ文明は滅亡した。

そこへ……主人公たちが訪れることになる。

新キャラ登場！ パイク

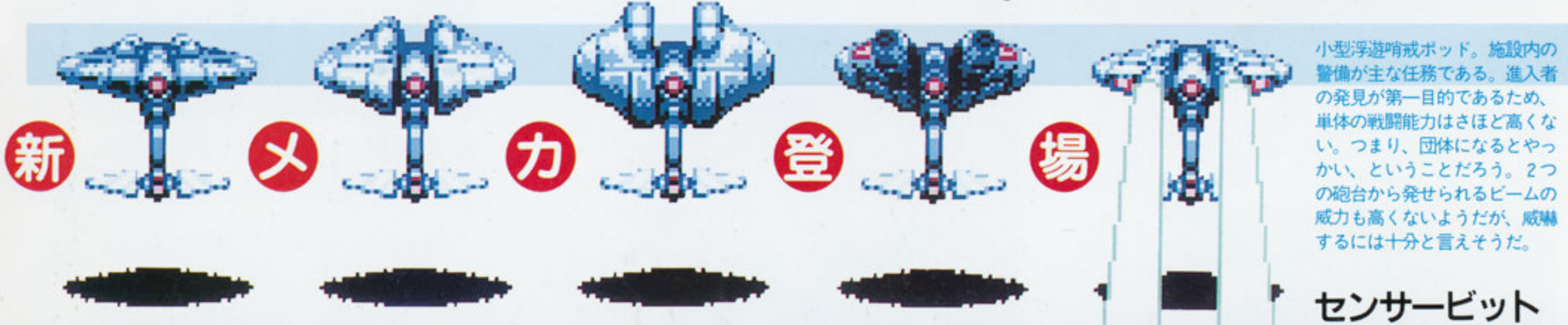
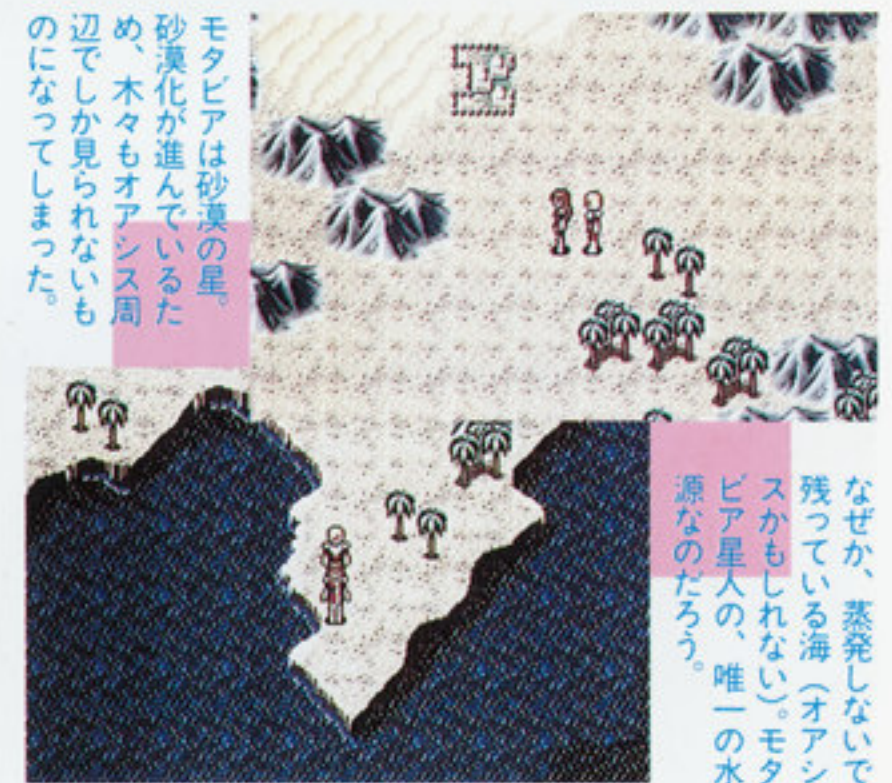
今回新登場のキャラクターは、モタビアンの戦士パイクだ。モタビアマニアの若者の彼が、ストーリー上どんな活躍をするかに期待！

モタビアは砂漠の星。砂漠化が進んでいるため、木々もオアシス周辺でしか見られないものになってしまった。

なぜか、蒸発しないで残っている海（オアシスかもしれない）。モタビア星人の、唯一の水源なのだろう。

新メカ登場

小型浮遊哨戒ポッド。施設内の警備が主な任務である。進入者の発見が第一目的であるため、単体の戦闘能力はさほど高くない。つまり、団体になるとやっかい、ということだろう。2つの砲台から発せられるビームの威力も高くないようだが、威嚇するには十分と言えそうだ。

センサービット

サージングオーラ

今回はキャラと戦闘シーンの紹介だ

セガ／発売日未定／価格未定／16M、B・B

今年のセガ一押しのRPG「サージングオーラ」。魔法に独自のスペルキャストシステムを使用した、戦闘シーンが期待だ。今回その戦闘シーンの写真を入手した。まだ仮の画面だが手ごたえ十分か！

ムウ

おそらく主役となるであろう少年。まだまだ幼く感じるが、その能力は絶大なもの、と考えられる。魔法剣士か。

パラム

ムウのパーティとなる男性。その姿から、屈強なる戦士、といったところだろう。ハデな戦いを見せてくれるに違いない。

エリス

頼りになりそうなお姉様。おそらく彼女も魔法を使うキャラの1人だろう。雰囲気からすると、回復系より攻撃系が得意のようだが……。

これが噂の戦闘シーン

「サージングオーラ」の特徴はスペルキャストシステムにある。魔法を使用するとき、画面上に魔法呪文がリアルタイムに表示される。そして、魔法は、その威力によって詠唱時間が異なる。プレイヤーは、画面に表示されていく呪文を判断して対抗措置をとれるわけだ。文章だとわかりにくいが右の写真を見てくれ。

敵と遭遇！

敵と遭遇！　この後すぐに敵魔術師は呪文を唱え始めるぞ。奥行きの概念が嬉しい戦闘シーンだ。魔法エフェクトもハデだぞ。

魔法をとなえる敵

敵魔術師2人の呪文がリアルタイムで表示される。呪文から魔法を判断して素早く、こちらも魔法で対抗するべし!!

戦闘は昼夜とわず

夜の戦闘画面。「サージングオーラ」には、時間の概念がある。戦闘も昼夜、のべつまくなし起こる。体力勝負だね。ホント。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

シルフィード(仮)
オープニングデモなどの見せ場を大公開

ゲームアーツ／7月中旬発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 76% 1人プレイのみ

2カ月の充電期間により今回見せられるビジュアルがてんこ盛りだ。ちと隔月雑誌みたいでイヤだがとりあえず見てくだされ。

魅せるゲーム完成近し

先月はちょっと記事スペースが小さかったけど、今回は約束通りドカンとやってしまいましょう。とはいうものの、先頃行なわれたCSGで現物を見てしまった人もいるかと思う。なんてったって、CSG最大の目玉ソフトだからね(PCエンジンの移植格闘モノは除く)。会場でもメガドライブユーザーはもちろんのこと、訪れて目にした人すべての眼を集めていた。現時点では、あくまでも〝遊べる〟ことより〝魅せる〟ことが重視されているので当然の結果だろう。とはいえ、見た人に「凄い」だの「ここまでやるか」など感嘆の声を上げさせてしまうあたりは、ゲームアーツの技術が一般の人はともかく目の肥えた人にまで認められたってこと。やってくれるぜ。てなわけで今回はCSGで流された画面を中心に紹介するぞ。

SILPHEED

SA-77 "SILPHEED" SPEC.

最大翼幅	20.16m	総重量	59300kg
翼面積	112.48m²	乾燥重量	32050kg
全長	28.08m	戦闘重量	48500kg
全高	11.16m	航続距離	3.78AU
乗員	1		5.67×10^8km

有人多用途重装宇宙戦闘機。動力システムは巡行時にアクシオンラムジェット推進、戦闘時に反物質プラズマ推進を用い、そのマルチ電磁場インテークが印象的だ。基本装備にパルスレーザーガンを持ち、下部に大型のニュートリノビーム砲、光子ミサイルランチャー、重力子爆弾などが装備できる。

シルフィードの行く手には何が待っている?

時は遥かな未来。銀河連邦内の移民惑星が、謎の艦隊から奇襲を受けた。この戦闘に端を発し、敵反乱軍の艦隊は地球に攻撃を仕掛けた。銀河連邦軍は地球を奪還すべく地球に向けて艦隊を進めた。しかし、その航行の途中連邦軍は敵巨大母艦と遭遇! 巨大母艦を撃退したものの艦隊の行く手には反乱軍が建設中の巨大要塞が立ちはだかる。再び戦闘状態に入った連邦軍は、太陽系に向けてワープを敢行するが亜空間内でも敵の追撃は執拗だ。太陽系に突入した連邦軍は小惑星帯で敵と交戦、敵大要塞に突入していくのだが……。

青い惑星を眼下に戦って

シルフィードの下に見える青い惑星は地球らしい……。地球軌道上でどんな戦いが繰り広げられるか想像するときりがないけど、それだけでワクワクする。

この空間で出現する敵は?

ワープ航行中にいきなり敵の攻撃が…。そんなときでも戦闘は行われる。この大きさの敵だとボス級かもね。倒さないと先はない?

デモ画面は発進シーンだけじゃなかった!

以前掲載された発進シーン完全収録を覚えているかな? そのとき、発進シーンをオープニングと紹介してしまったが、それはちょっとだけ違っていた。実はちゃんとしたオープニングデモがあったのだ。ちょっとだけ、と前置きしたのは一応スタートボタンを押した後に発進シーンが流れるので、そう言ったまでのこと。紛らわしい表現をしてもうしわけない。許してくれ。

しかし、怒濤のデモ攻撃はこれだけじゃ終わらない。まだ数種類のデモが用意されているらしいぞ。ステージクリア後に流される予定だが、すべてのステージクリア後に流されるわけではない。見せ場で盛り上がったとき、効果的に挿入されるらしい。楽しみに待て。

FORCE GATE OPEN!

TAKE OFF

巨大母艦との対戦もある

シルフィードと巨大母艦との戦い。以前写真で紹介したこともあるけど、実際に動いていると迫力満点だ。一度母艦の正面から接近して、なでるような感じで母艦の後部まで通りすぎる。そして、その後反転してまた母艦に接近するのだ。こうやって書くとその迫力がほとんど伝わらなくて残念だが、写真を脳裏に焼きつけて自分でイメージしよう。

接近!

母艦の正面から接近する。ここで撃墜されてしまうと比類なくかっこ悪い。希望も何も見えてこないもんね。

スレスレの場所を飛ぶシルフィード。ちょっと操縦を間違えると衝突してしまいそう。注意1秒ケガ一生だぞ。

さらに接近!

容赦なく接近する。ここまでやってしまうと素直に兜を脱いでしまうしかないが、参るのは敵にではない。

突き抜けろ!!

母艦と戦うこと一つ取っても見せ場はたくさんある。あまりの多さに先の展開を心配になってしまうほどだ。

これがホントのオープニングデモだ!

正真正銘ホントのオープニングデモをドカンと紹介しよう。反乱軍地球襲撃の報告を受け、地球に向う戦隊から、出撃するシルフィードの編隊の雄姿だ。実際に流れると数十秒で終わってしまうのだが……もったいないぜ。

START

STRIKE THE ENEMY!

小惑星地帯では隕石あり戦艦ありビーム砲台あり

小惑星、すなわちアステロイド地帯での戦いも「シルフィード」には避けられない舞台になっている。ここでの見せ場はわらわらと画面を埋めつくす隕石だろう。戦闘機と違って弾は出さないけど、図体のデカさでぐいぐい迫ってくるぞ。元々、隕石がたくさんある場所を飛ぼうとしているのだから、誰にも文句は言えないのだが……。それにしても数が多い。しかし、これだけの隕石が出現してもチラついたりしないし、また動きが遅くなったりもしない。スムーズな動きは一生不変だ。これはこれで、結構感動させられるぞ。
その後の見せ場は右を見ればわかる。見ろ。

隕石の壊れるまで

ビームが背後から

隕石に命中！

見事にヒット！

バラバラになる！

砕ける隕石！

戦艦をなめるように

隕石破片が飛びかう

壊れた隕石の破片が消え去らないうちに戦艦の影が視界に入る。こんなゴチャゴチャしててもスピードはそのまま。

正面からレーザーが

戦艦に近づけばそれなりの苦労は多い。だって、遠くで戦っていても怖いものは近くで戦っても怖いでしょ。目の前からレーザーが出てきた日には、ねえ。

またまた接近！

ウニのような砲台が!!

チクチク状態

どこが上でどこで操縦しているのかわからぬ謎の物体。謎が多いものは次にどんな攻撃をしてくるかわからない。

ビームを放出！

よくもまあこんなにレーザーが発射できるものだ。エネルギーはどこに貯蔵されているのだろうか？ すべて謎だ。

無尽蔵に出てくる

要塞内部に突入するシーンもありまっせ

大きな要塞を単独で攻撃するときは、外側からではなく内側からに限る。これは戦いの常識だけど、「シルフィード」でもそんな場面が用意されている。要塞面については、先々月号の記事でも写真は紹介したが、あれから修正を施(ほどこ)した結果がこれだ。
要塞を低空飛行したり、狭い通路を飛び抜けたり、直角に方向転換したり……など、ここでも見せ場はてんこ盛りだ。いったいどれをメインに紹介すればいいのか迷ってしまう。とりあえず今回はまんべんなく見せ場を並べておくが、やはり動いてナンボの世界なので本当の驚きは動いているところを見るまで感じられないかもね。見られるのはいつかな？

ちと変わりました

これと同じ構図の写真が先々月号の記事にも載っている。2つを並べて比較すると……。ね。

鉄筋で作られているようなしっかりとした建造物だ。この上を飛んでも大丈夫？

骨組みしっかり

ぐっとくる

ずっと表面スレスレを飛んでいるので、見てないと方向転換に気づかないぞ。

HEXな場所です

ここの通路はやたらと長い。先に何があるのかと期待に胸を膨らませてそのままはじけてしまいそうなぐらいだ。んで、何があるか……。えっ!?

6角形の巨大構造物の上での戦闘だね。見ようによってはなんとなく生物的な背景だけど、いったいここでどんな戦闘が始まる!?

長い通路と

この先には何が待つ？

シルフィードのイカスCGデモはこうしてできる!

ワイヤーフレーム画像から完成グラフィックへ

これだけのビューティホーなグラフィックを見せられると、これらはどのようにしてできるのか、と純粋に思ってしまう人もいるかもしれない。いや、絶対いる。てなわけで、ここでは「シルフィード」のＣＧができるまでを探るため、キャラクターのワイヤーフレーム画像とポリゴン出力された完成グラフィックを比べてみることにする。比べたからってどうなるものでもないが、並べただけでちとイカスでしょ。これしかないぜ。

３Ｄモデリングツールによる自機３面図

使っているツールは、ゲームアーツオリジナルの３Ｄモデリングツール。シルフィード専用に製作されたフルカスタマイズによる超高速、そして高機能のツールだからこそできた細かい描き込みを見ろ。

ワイヤーフレームで表示された自機

実際の設定通りに作られたデモ中の機体。この機体だけで2313ポリゴンを使っている芸術品だ。１ポリゴンを１枚の板と考えると、2313枚の板で構成されているってことになるのかな？　単純計算だけでちょっとクラクラする。

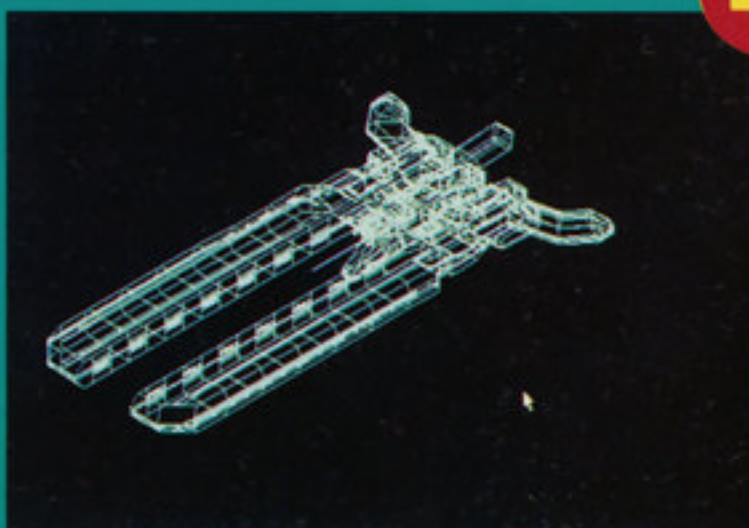
ポリゴン画像で表示すると……

2313ポリゴン使っているデモ中の自機のワイヤーフレーム画像をポリゴン画像で表示するとこのようになる。ワイヤーフレーム画像からポリゴン画像に出力するのはすべてツールの役目だ。このツール上だったら、色づけや属性指定なども簡単にできてしまうらしい。

敵高速戦艦のワイヤーフレーム画像

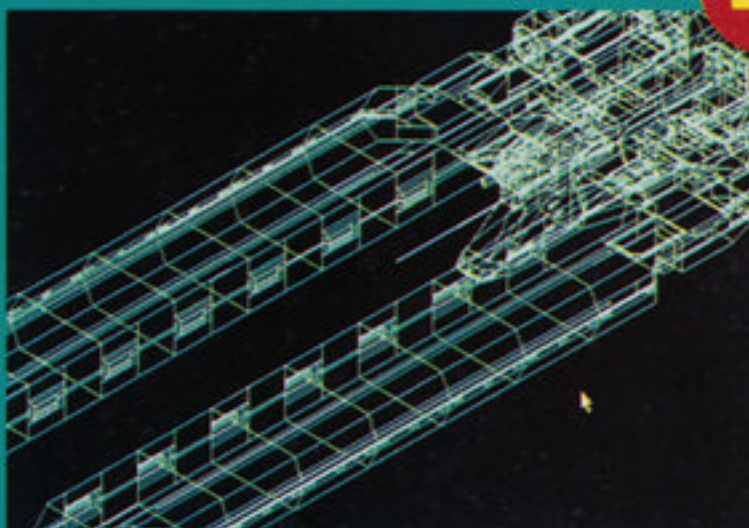
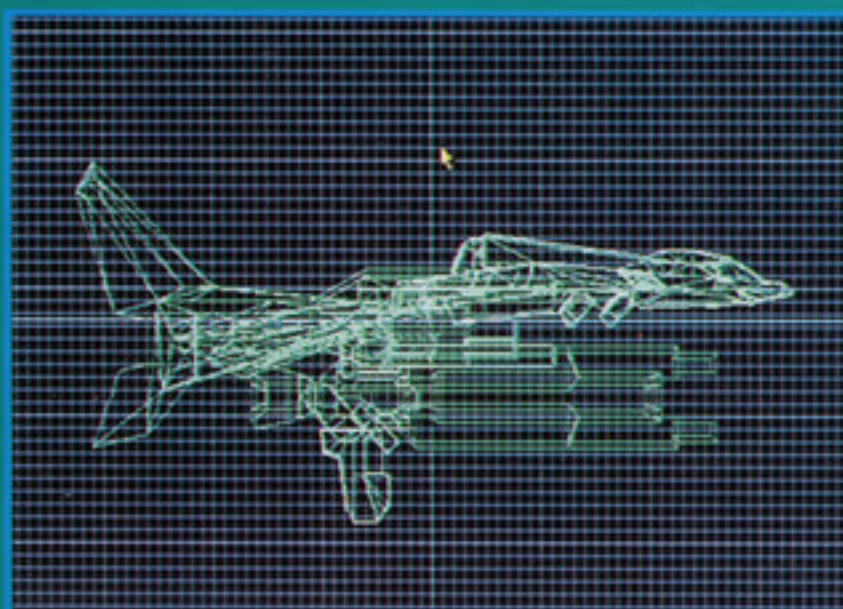
今度は敵の高速戦艦をワイヤーフレーム画像で表示。これは上の自機と同じくらいの2132ポリゴンを使用している。描き込みぐあいはノーマルなほうで一番描き込まれた変形主力戦艦が11692ポリゴン使っているそうだ。

ポリゴン画像で表示すると……

これが高速戦艦の完成グラフィック。戦艦が爆発するときは、ポリゴンをさらに三角形のポリゴンに分割させてから飛び散らせるらしい。そのときは１つの戦艦につき6000ポリゴン以上が画面上を飛び散るのだ。これはもうスギ花粉よりもすごそうだぜ。かなわんな。

敵高速戦艦の艦橋部分アップ

上で紹介した敵の高速戦艦の艦橋部分をクローズアップしたものだ。ワイヤーフレーム画像で見ると描き込みの緻密さがよくわかるだろう。わかりすぎて怖いぐらいだ。どうしてここまでやってしまうのか……。ねえ。

ポリゴン画像で表示すると……

こちらは艦橋部分のクローズアップを完成グラフィックで見たものだ。とくに注目してほしいのが、艦橋の曲面構造。これをデザイナーのこだわりと言わなくて何と言う。こだわり以外の何物でもない。とりあえずこだわりがすべていい面に出ているのがうれしい。

自機の側面図がコレ

ワイヤーフレーム画像で見た自機シルフィードの側面図。完成グラフィックのポリゴン画像ではわかりにくい細かい構造まで手にとるようにわかるだろう。こうした細かいものが最初にできているから肉づけをしたときに美しい機体が完成するのだ。

ポリゴン画像で出力した結果

ワイヤーフレーム画像の側面図と比べるために完成グラフィックを並べてみた。翼の厚みなども忠実に再現されている。色の関係でちょっとわかりにくいけど、機体の微妙な曲面すらも忠実に再現されているぞ。すべて描いた人の技術と高性能なツールのパワーが融合してできた結果のものだ。イカス。

タイトー／5月28日発売予定／7,800円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ナイトストライカー

インターグレイで夜の街に閃光を突き立てろ

コイツは1回のプレイぐらいじゃ、魅力のすべてがわかったとはいえない。最低6回はやって、すべてのステージを味わおう。

ゲーセンでの驚きがホントに家庭で再現できるのか!?

今月28日の発売まであと20日と、皆様の手元に届くのも時間の問題になった。そこで改めて気になるのが、ホントにゲーセン版そのままの「ナイトストライカー」が家庭で遊べるかってことだ。結論から言おう。〝ほぼ〟そのままだ。〝ほぼ〟っていうのは、きょう体の問題もあるし、表示能力の違いなどどうしようもない部分を除けばってこと。一番重要な雰囲気は損なってない。安心して買い求めよう。

タイトルあり

ゲーセン版を忠実に移植したのだから、タイトル画面がまったく同じでも何の不思議もない。むしろ、感謝感激雨あられ状態だろう。ここでスタートボタンを押すと、ゲーセンでいうコイン投入音が聞けるって寸法だ。

デモあり

もちろんデモ画面などもついているぞ。ゲーセン版をそのまま持ってきたらしく、操作説明はゲーセンそのものだ。やるな。

オープニングあり

これが自機のインターグレイだ。ちなみにこれはハイスコアランキングで見られるカット。オープニングデモではない。しかし、オープニングデモではインターグレイの発進シーンが見られるぞ。なんでもかんでも載せちゃったら楽しみ薄いもんね。

ゲーム攻略のポインツはこの3つだ！

ゲーセン版を忠実に移植しているためゲーム攻略のポイントはすべてゲーセン版と同じだ。ポイントはいくつもあるが、細かい部分を取り上げているとキリがない。そこで、今回は3つにまとめてみた。まとめたっていうほどたいしたもんじゃないが、言うなればこれが基本ということだ。この3つを常に頭の中から中枢神経を通じて手に送り込め。

①とりあえず回る

3Dゲームのお約束ともいえる行動パターンだ。誘導ミサイル対策にはこれしか考えられないだろう。

②ホーミングを活用せよ

ホーミングミサイルは方向ボタンを押しながら、発射ボタンを押すと誘導してくれる。覚えておこう。

③レーザーは出しっ放しで

レーザーはフルオート連射なので常に発射ボタンを押していよう。ボーナス狙いのときは別だけどね。

ステージクリア後のボーナスポイントについて

ステージクリア後に加算されるボーナスにはいくつか種類がある。通常はシールドの残量とボスタイマーの残り。しかし、弾を撃たず、なおかつダメージを受けずにクリアするとパシフィストボーナスがもらえる。腕に自信があるヤツはやってみよう。

他にステージに出現する敵をすべて倒すともらえるワイプアウトボーナスもある。

アナログパッドでプレイするとさらによい！

ゲーセン版の「ナイトストライカー」はアナログレバーで自機を操作していた。だからゲーセンに近い状態をめざすなら、メガドライブ周辺機器の秘密兵器、アナログパッドを使用するしかない。もちろん「ナイトストライカー」は先月も紹介したようにアナログパッド対応になっている。実際につなげてプレイしてみた感想は……なかなか良好。そりゃガッチリしたアナログレバーとアナログパッドの小さなスティックを比較するのはとても卑怯だが、それを補うほどの操作感覚はある。なによりも付属のパッドでプレイするより、ホーミングレーザーが出しやすい。これに尽きる。アナログパッドをすでに持っているヤツは、心の中でガッツポーズをとれ。ないやつは必死で探せ。以上。

ちゃんとアナログパッドのテストもできるようになっている。久しぶりに使う人はこのモードでチェックしよう。

9つのシーンはこうして進め!

「ナイトストライカー」は、6ラウンド21ステージで構成されている。そして、21のステージはさらに9つのシーンに分類することができる。それぞれのシーンは舞台が違うだけではなく、登場する敵キャラクターも違う。そのため、シーンごとに攻略パターンを作っておけば、戸惑(とまど)うことなく進めるハズだ。もちろん、後半のステージに進むほど難易度は高くなっていく(コンティニューをしない場合のみ)が、基本的なパターンは変わらない。コツをつかんでガッチリ進もう。苦手なシーンを作ると全部のエンディングは拝(おが)めないぞ。

市街 STAGE A・O・R

道路の両脇にビルが建ち並んでいる。もちろん、このビルにぶつかると痛いだけではすまない。地上走行で進み、敵弾が飛来したら左右に避ける。しかし、上空で左右に避けていたほうが安全なので、得点に拘(こだわ)らない人はこちらをオススメする。そう、地上走行と飛行中はポイントの加算数が違うのだ。

同じ市街でもステージAとステージRでは難易度が違いすぎる。侮るな。

工場 STAGE B・N・P

敵が虎視眈眈(こしたんたん)と兵器を製造する工場内を進む。うなるほどの兵器はないが、破壊不能なシャッターが並んでいるためにつまらないところでダメージを受けてしまう。常に画面の中央で戦うようにしていれば、追い込まれることは滅多(めった)にない。やたらに動かないほうがいい時もあるのだ。いつも心がけろ。

工場といえばシャッター。コイツに尽きる。立っているだけの柱もじゃまだ。

運河 STAGE C

ビルの谷間に運河が流れている。市街と同じように進めばいいかと思えるが、運河にはパイプが架けられている。そのため、このパイプにぶつからずに進むのがこのシーンの課題だろう。ちなみに、これらのパイプのどこかをくぐり抜ければ、ステージクリア後にミステリーボーナスが入るぞ。

ステージCだけでしか見られない運河のパイプ。ボーナスを狙わず安全に避けろ。

海上 STAGE D・I・U

ひたすら海の上を突き進む。もちろん海の上なので地上走行はできない。障害物は少ないがたまに出現する橋だけには注意すること。この橋と誘導ミサイルが同時に現われないのが唯一の救いだろう。ここではホバー走行で進み、誘導ミサイルに対応する時だけ飛んで周回するとよい。

海面に見える緑の玉は、プレイ上何の影響もない。わざわざ避ける必要はないぞ。

地下道 STAGE E・J・K

一本道のトンネルは敵の出現パターンがわかりやすい。とはいっても、巨大なボールは少しでも油断すると破壊しきれない。この場合は地下道の四隅に退避しよう。一番厄介(やっかい)なのはシャッター。シャッターの姿が見えたら画面の中央(地上走行のままでよい)に移動してすばやく対応すること。

シャッターの先に見える誘導ミサイルをどう避けるかがポイントだろう。

上空 STAGE F・H

ビルの乱立している都心上空での戦闘。当たり前だけど、登場する敵キャラクターはすべて飛行している。そのため、ほとんど回っていれば問題ないだろう。障害物もないしね。ただ、誘導ミサイルのときだけ気をつければいい。背後から出現する敵は前方にいかない限り攻撃されることは絶対ないぞ。

誘導ミサイルにさえ注意すればいい。回っていれば道は開けていくのだ。

郊外 STAGE G・M・T

市街のビルがない場所、というと語弊(ごへい)があるけど見た目はこうだからしかたない。しかし、敵キャラクターの出現数は段違いにこっちが上だ。見通しがいいからたくさん見えるなどと楽観視していると、絶対痛い目にあうだろう。地上走行にこだわらず、いつでも大回りできるようにしたい。

道路の上空に出るアーチが見えてきたときは地上走行で対応する。基本は地上だ。

寺院 STAGE L・S

灯籠(とうろう)がたくさん並んでいる神聖な場所だ。神聖とはいっても敵がそう思っているだけでこちらが気にすることはない。ここに出現する敵キャラクターは、種類は少ないけど数はやたらと多い。特に顔の形をした無人砲台はホントに多すぎる。常に動き回って狙い撃ちされないように努めよう。

灯籠は塔はすべて破壊。壊しても天罰はないぞ。バイクのときは避けに徹しろ。

ビル街 STAGE Q

最終ラウンドのステージQでしか見ることのできないビル街のシーン。市街と似たようなものだが、パイプはあるし、看板は多いし……。道路の上空の障害物が目立つぞ。避けるのも一苦労だが、この時の自機はパーソナルアーマードユニットになってくれる。そのため、比較的避ける作業は楽だぞ。

敵もたくさん出現するが避けていれば何の問題もない。とにかく回ろう。

全21ステージの最後を締めくくるボスの対応策は?

ステージ最大のクライマックスはボスとの対決だ。このボスを倒せばステージクリアとなり、次のステージに進むことができる。さすがに21ステージもあれば、ボスの姿もよりどりみどりだ。強いヤツもいれば弱いヤツもいる。弱いヤツが相手なら、レーザーを撃ちながら左右に避けるか、画面内を大回りしながら攻撃してればたやすく勝てる。たが、強いヤツをまともに倒すのは危険もデカイ。そこであまり理想的ではないが、ボスの自爆を待つという方法がある。出現から10秒経過するとボスは自爆してしまうのだ。逆に時間内に倒せばそれ相応のボーナスがもらえるぞ。シールド状態と相談して、倒せそうもない時は逃げ切ってしまおう。逃げるが勝ちだ。

最終ラウンドでは自機が変形してしまう。前のラウンドまでとは勝手がまったく違うので気を配れ。

障害物がなければ、大回りしながらレーザーを撃ちまくろう。これでたいていのボスは倒せるハズだ。ただ、回り方を間違えるとボスの弾がこちらにおもしろいように当たる。注意。

STAGE A

フィールドジェネレーター(バリア)搭載ヘリのジャイロハウンドだ。バリアがオフのときしかダメージを与えられないぞ。

大回りしながら撃っていれば問題ナシ。バリアなんて気にする必要もない。

STAGE B

レーザーロボットのムービングマニピュレーター。頭部の耐久力が低いので、小回りしながら集中攻撃するのが理想ではあるな。

ここで怖いのは障害物のほうだ。おかげで安全な大回りができないからね。

STAGE C

海中無人レーザー砲台のドラゴンヘッド。海中から顔を出して攻撃してくる。出てくるところを狙って頭を攻撃するとよい。

安全に行くなら大回り。でも時間がかかるから頭を狙ったほうが楽だろう。

STAGE D

ここもドラゴンヘッドが相手だ。早めに倒したいのであれば、自機とボスを重ねるようにして攻撃。これで少しは短縮できる。

ここでは2機のドラゴンヘッドが登場する。1機ずつ相手をするのが礼儀。

STAGE E

生体バイオロイドのナイトジャッカル。自機に向かって駆け寄り、体当たりを敢行してくる。撃ってさえいれば敵ではない。

しょせん相手は犬だ。高等な技術を見せる必要はない。軽くひねってやれ。

STAGE F

パーソナルアーマードユニットのスカイドラグーン。編隊で攻撃してくるので、大回りしながら応戦するのが安全だろう。

相手は弾を撃つとき一旦止まる。そこを集中攻撃すると手早く倒せるぞ。

STAGE G

ミサイル装甲トレーラーのファイアクラッカー。装甲が比類なくカタイ。ハッチが開いたときにしかダメージを受けないぞ。

ハッチが開くと誘導ミサイルがガンガン放出される。逃げたほうがいい?

STAGE H

空中要塞のビッグフローターが相手だ。画面上から出現し、画面奥へ進んでいく。下から出てくる砲台を10機倒すと壊れる。

砲台は出入りが激しいので攻撃しづらい。面倒なら大回りして逃げよう。

STAGE I

ドラゴンヘッドとの対戦だが、序盤で相手をしたヤツより動きが早くなっている。集中攻撃を狙うより回ったほうが安全だ。

今度は3機も出現する。とはいっても攻撃方法は変わらないので心配ない。

STAGE J

地下道のボスはナイトジャッカルと相場が決まっている。そのため、ステージの途中よりボス相手のほうが断然楽だろう。

ここでも撃っているだけでよい。地上走行のままで倒せるぞ。やはり犬だ。

STAGE K

ナイトジャッカルと対戦だが、相変わらず脅威の感じられない相手だ。接近されたら左右に避けつつ攻撃していればよい。

攻撃せずに逃げようとすると厄介な相手に早変わりする。数も多いしね。

STAGE L

局地戦用大型パワードスーツのグレートデストロイヤーが相手だ。3体で出現し、レーザー弾や誘導ミサイルを乱射するぞ。

コイツから逃げようとするのは至難の技だ。大回りしつつ攻撃を繰り返せ。

STAGE M

ファイアクラッカーとの対戦は、逃げるか倒すかで戦い方が違う。逃げるのならひたすら大回り。倒すなら小回り2回転で。

ハッチが開いたら小回り2回転で誘導ミサイルを避けつつ攻撃を続行する。

STAGE N

2機のムービングマニピュレーターと対戦。攻撃パターンは何の変化もないので、障害物だけに注意して頭部を攻撃せよ。

視界はマシなほうなので、大回りさえしなければ障害物には当たらないぞ。

STAGE O

赤いジャイロハウンドが2機出現する。ビルに隠れつつ攻撃してくるパターンなどは相変わらずだ。回転して応戦すること。

バラバラに攻撃してくるので、漫然と回っていると攻撃をくらうぞ。

STAGE P

ムービングマニピュレーターが3機編隊で迎えてくれる。自機がフィギュア形態だけに前方が見えない。避けに集中しよう。

ここでも障害物を避けることが最大のネック。弾はいつも撃ちっぱなしに。

STAGE Q

スカイドラグーンのノーマルドラグーンだけでなく、部隊長のゴールドドラグーンも登場。隊長だけにノーマルより強いぞ。

自機もパーソナルアーマードユニットなので、戦いやすいハズだ。回れ。

STAGE R

ジャイロハウンドの3機編隊と戦う。1機はゴールドヘリの首領専用機だ。ゴールドヘリはカタイので長期戦覚悟で応戦しろ。

支援機のティンカーベルがいるのでこちらの攻撃力は2倍近い。強いぜ。

STAGE S

グレートデストロイヤーの3体と戦うのだが、強さはLステージと同程度。バイクで戦っても大丈夫だ。左右に避けるといい。

実はコイツがボスではない。条件を満たさないとアイツは見られないのだ。

STAGE T

厄介な誘導ミサイルを放出するファイアクラッカーが相手だが、自機にはブースターユニットが装着されるので問題ないぞ。

当たり判定は大きいが、先手必勝で先に倒してしまえば関係ない。凄いぜ。

STAGE U

緑のドラゴンヘッド3機と戦う。スピードは速いが、フルバトルフォーメーションで自機が強化されているので楽に倒せる。

すばやく回るのがコツ。コイツらを倒せば、花火を拝むことができるぞ。

聖魔伝説3×3EYES
マカオのドッグレースを初公開！

セガ／7月23日発売予定／8,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

今回、ストーリー攻略はいったんお休み。新たに公開された戦闘シーンと、マカオのドッグレースを紹介しよう。

今回は戦闘システムについて紹介するぞ!!

今まで連続で掲載してきたストーリー攻略は一時お休み。今回はその代わりといっちゃなんだけど、新たに公開された戦闘シーンと術の紹介、そしてマカオで遊ぶことのできるドッグレースをバーンとお見せしちゃおう。とりあえず今まで紹介してきた情報で、戦闘モードにはアニメをオフにした戦闘画面と、フルアニメーションのサイドビューバトルがあるのはわかっているよね。で、この2つの戦闘モードの違いなんだけど、どっちを選択してもシステム的にはまったく同じものなのだ。違う部分というのは戦闘にかかる時間とビジュアル面だけ。プレイヤーの好みで自由に切り替えることができるので、ゲームのストーリーにはまったく関係なし。ただ視覚的にサイドビューバトルのほうがカッコイイので、プレイするならこっちをおすすめする。

アニメOFFのバトルシーン

アニメOFFのバトルシーンは敵と正面で対峙するモードだが、せっかちな人や、急いでいる人にとっては重宝するモードといえる。敵が自分よりも弱ければ、通常のRPGのようにAボタンの連射だけで戦闘を終わらせることができる。時間を短縮させたい人向けのモードだ。

臨場感あふれるサイドビューバトル!!

戦闘やったろけ〜い！

素手で殴ぐれ！

手甲は効くぞ!!

術で一気に勝負だ！

火走!!

キャラクターの個性に合わせた豊富な攻撃方法

上に並んでいるのがサイドビューバトルのグラフィックだ。戦闘シーンがフルアニメーションで表現されているので臨場感はバッチリ／　しかも、攻撃方法が各キャラクターによって違っているので、それを見ているだけで楽しいいし、キャラクターへの感情移入もしやすいのだ。もちろん、敵キャラの攻撃パターンも敵によって違ってくるので、サイドビューバトルにあきてしまうということはない。それに加えて特殊攻撃という要素もあり、戦闘中にそれを選択すれば、通常とは違った攻撃パターンのアニメーションが見られるぞ。ちなみに右の写真はパイの素手攻撃アニメだ。動いているシーンをお見せできないのが残念だが、このときのパイの攻撃方法は、拳をふり上げ敵をポカポカと殴りつけるもの。なんとなくパイらしいかわいい攻撃方法だよね。しかし、いったん三只眼(さんじやん)が目を覚ますと、このかわいい攻撃方法からは想像できないほど、超強力な術を使って敵を殲滅(せんめつ)するのだ。

ポカ！ポカ！ポカ！

林原めぐみさんのファンの集いがあるらしい

ラジオ関西558KHz「林原めぐみのハートフルステーション」毎週土曜日23時～24時絶賛放送中　聞いておこう

毎週土曜、ラジオ関西で人気放送中の、「林原めぐみのハートフルステーション」ってみんな知ってるかな？　林原めぐみさんといえば、MEGA-CDで発売予定の「3×3EYES」でパイの声もやっている声優さんだよね。その彼女がDJをしているこのラジオ番組に6月、なんとセガが大乱入し、リスナーを招いてのイベントも開催するらしいぞ。その名も、「林原めぐみのハートフルステーション・ファンの集い」（まんまやんけ）だ。

このイベントでは、林原めぐみさんの歌&トークコーナーをはじめ、スターチャイルドのフィルム上映会（新作もあるかもしれないぞ）、「ぷよぷよ」を使ってのゲーム大会などなど、盛りだくさんの内容。しかも、「ぷよぷよ」大会では「ぷよぷよ」マスターを豪語する林原さんとの対戦もあるのだ。途中で豪華ゲストの乱入も期待できるみたいだし、大阪のファンのみんなは行かなきゃソンだぞ。

残念ながら行けない人は、セガのメガドライブからアーケードゲームまでの新情報や開発秘話などもイチ早く入手できるこの番組（ラジオ関西で毎週土曜日23時から放送中）を聞き逃がさないようにしよう。

♡ハートフルステーション IN OSAKA♡林原めぐみファンの集い

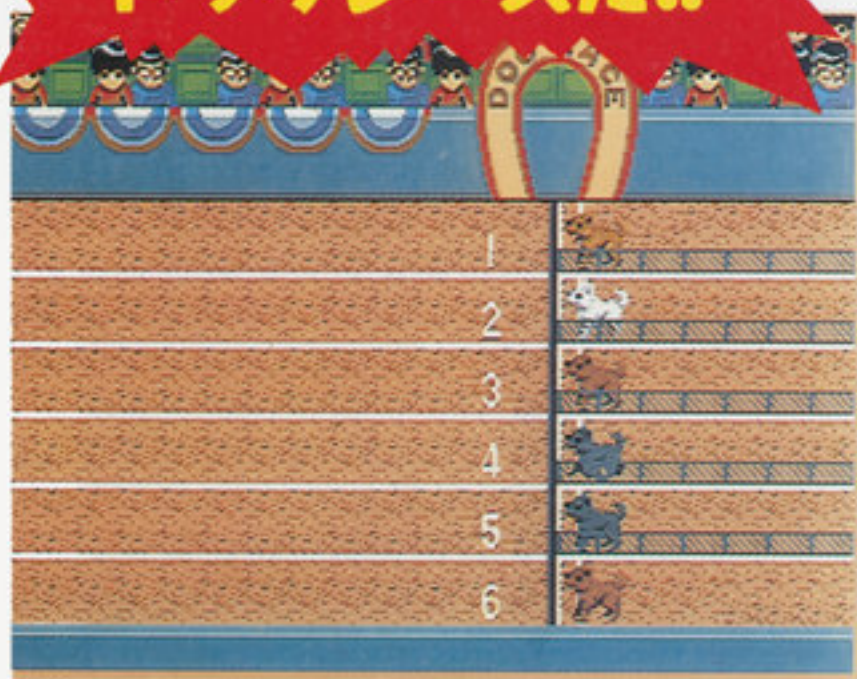
日時：6月13日（日）
場所：大阪市北区中之島　大阪フェスティバル・リサイタルホール
時間：開場13時　開演14時
〆切：5月31日消印有効

応募方法：往復ハガキに自分の住所・氏名を記入のうえ（ハートフルステーション会員は会員番号も記入）下記住所に送ってください。全ゲーム誌から抽選で60名をご招待するぞ。

あて先　〒550 大阪市西区新町2-8-6　キングレコード大阪支店「林原めぐみのハートフルステーション・ファンの集い」BEEP／メガドライブ係

楽しい楽しいギャンブル場がやっぱりあった!!

本誌初公開の驚くべきシーンがこれだ！なんとゲーム中にギャンブルが楽しめるというのだ。できる場所はマカオということなので、わりとゲーム序盤から楽しむことができるぞ。しかも、当たればちゃんとお金になるので、フトコロがさびしいときなど一発逆転にはもってこいの場所である。ただし、熱中しすぎて一文なしになっても責任は持たない。

ドッグレースだ!!

犬が競争するドッグレース。ルールは競馬と同じだ。レースを的中させ続けると何かいいことがあるらしい。

（ドラグーン）
名犬ガンダーラの血筋をひく由緒正しいレース犬。

ちゃんとパドックまであって、発走前の犬の様子を見ることができる。元気のいい犬が調子のいい犬だ。

予想屋もいるぞ！

おれはドッグレース20年の予想屋だ。
予想Eは、10＄
さぁ、聞いていってくれ。

どうしてもレースが勝てない人は予想屋に頼ってみるのもいいだろう。

犬券の買い方には二通り

連勝オッズ

1−2 61.2	2−3 14.9	3−4 9.8
1−3 99.9	2−4 4.5	3−5 21.8
1−4 33.7	2−5 8.6	3−6 25.2
1−5 70.9	2−6 11.8	
1−6 86.3		4−5 5.9
	5−6 13.5	4−6 6.4

連勝　1−2　$ 000
所持金　$ 3431

犬券には2つの種類がある。1つは単勝式と呼ばれるもので、どの犬が1着になるかを当てるもの。わりと簡単に予想が的中するので配当は低いが、初心者向きの買い方といえるだろう。もう1つは連勝式といって、勝ちそうな犬を2匹選び、その2匹が1着と2着になれば当たりという買い方だ。どっちが1着になっても2着になっても関係ないので、わりと簡単に当たりそうだが、単勝式よりも当てるのが難しい。そのかわり、当たれば単勝式よりも稼げるぞ。

幻影都市 —ILLUSION CITY—

今月は序盤のヤマ場、西天フェイとの対決までを紹介だ

マイクロキャビン／5月28日発売予定／4,980円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

今月は、4月号で紹介したシナリオの続きだ。魔天八部衆のメンバーも登場し、いよいよ何かが起こりそうな気がするぞ……。

前回までのあらすじ

——天人&美紅、デンジャーゾーンへついに突入!!

200X年、香港は突如起こった謎の地殻変動により、一夜のうちに壊滅してしまった! 30年後、香港は民間企業団体SIVAの手により情報都市として奇跡の復興を果たしたが、その現状は国際都市としての華やかな一面と、魔物が徘徊する暗黒面を併わせ持つ、世界でも類を見ない都市として、機能するようになっていた……。物語は、この香港の下層区域で魔物掃討業〝ダイバー〟を営む天人に、姉を捜してほしいという依頼が来たところから始まる。調査を進めるうち、SIVAの大きな陰謀に巻き込まれていく天人達だが……。

天人のアパート
体力の回復、ゲームデータのセーブが行える。最初のうちは、重宝するはずだ。

老師の家
天人と美紅の育ての親、老師の家に行く。まずはシャオメイをかくまってもらおう。

桃源酒家
情報屋アイレンが経営しているディスコ。バーテンに頼めば彼女(?)と話ができる。

クーロン地区
EVに乗ってダウンタウンからクーロン地区へ。ここから西政区に行ける裏道が。

デンジャーゾーン〜廃棄エレベーター

魔物を倒したその先には何があるのか……

老師やアイレンから、シャオメイが上層区域の西政区にいるらしいという情報をつかんだ天人達。だが、しばらくするとこの西政区にどうやっても行けないことに気づくはずだ。実は、ここネオ香港は魔物の進入を防ぐために各地区が完全にブロック化されており、地区間を移動するには軌道エレベーターやEVを利用しなければならないようになっている。つまり、天人達は下層区域のIDパスしか持っていないために、捕らわれているホウメイのいる上層区域の西政区には行くことができないのである! ……じゃ、どうすればいいのか? これはアイレンの話を聞いていればすぐにわかる。そう、IDパスを偽造しちゃえばいいのだ。まずは魔物のいる廃棄エレベーターから、強引に西政区へ行ってみよう。

クーロン地区を抜けた、先にある廃ビル内部。うろついている魔物と戦いつつ、外へ出る出口を探せ。

廃棄エレベーターを発見。この上に上層区域に通じる裏道が用意されている。

エレベーター内部。最上階までたどり着くためには、階段を使う必要があるようなのだが……。

このエリアで登場する敵

デンジャーゾーン内にいる魔物は、それほど強くはない。注意したい魔物は、特殊攻撃を仕掛けてくるズゥ・ヴァぐらいだ。何度かここで戦って経験値を稼ぎ、天人達を成長させておくといいだろう。

キィ・トゥア
一番最初に戦うことになるザコ敵。両腕のカマが武器だが、時々飛び道具で攻撃してくることがある。でも意外と弱い。

ズゥ・ヴァ
クラゲのような謎の魔物。毒霧のようなものを吐き、まともにくらうと一定時間戦闘不能状態になる。触手が武器。

ニニュートア
風と同化する特殊機能を持っており同化している間は一切の攻撃を受け付けない。何回も同化されると長期戦になる。

CHECK POINT

端末コンピュータを使って情報を入手しよう

ネオ香港のあちこちに、公衆電話のようなものが置かれていることに気づいたかな? 実はこれ、SIVAの管理する端末機なのだ。データ記録はもちろん、地区情報もわかる優れモノ。利用しよう。

天人のパーソナル端末
気づきにくいけど、自分の家にもしっかり置いてあるぞ。

宿屋・武器屋などの店内
下層区域でも、店の中などには常備されているようだ。

インナーエリア内
上層区域内では公衆電話のようにたくさん置いてある。

西政区～SIVA本部ビル内

IDパスを偽造して、上層区域(インナーエリア)へGO！

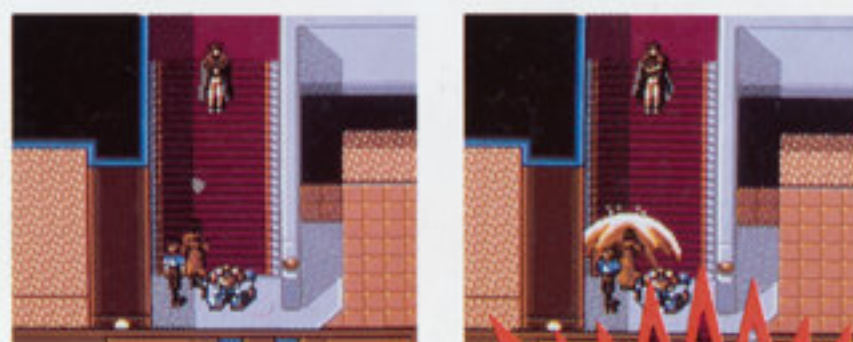
無事デンジャーゾーンを抜けて西政区に着いたら、すぐにアイレンから渡された偽造パスをコンピュータ端末に入れてボーダー登録を済まそう。登録が終われば、以後はデンジャーゾーンに入らずとも軌道エレベーターでクーロン地区と西政区を行き来できるようになる。ま、最初は人々から情報を集めよう。

ボーダー登録さえ終えれば、直通エレベーターを使って西政区からクーロン地区に行くことができる。

西政区を統治している西天フェイについての情報を入手。うーむ、なかなかの趣味の持ち主……か？

魔天八部衆・南天リーと西天フェイとの出会い

この地区にあるSIVAビル本部は、西政区をひと通りまわった後で立ち寄ったほうがいい。なぜなら、このビル内でのイベントが始まってしまうと、ビルの奥深くに閉じ込められてしまうからだ(当然セーブも忘れずに)。ま、シャオメイがSIVAに捕らわれていることは間違いないんだから、結局このビルに直接に乗り込むしかないんだけど……。ところが、ビルに入った途端(とたん)に南天リーとばったり出会ってしまうのだ！ どうする、天人!?

敵の手に落ちてしまう天人たち…

天人の力では、まだ南天リーにはかなわない。一撃でヤラれてしまうはず。

南天リー、強し！

天人達をかばい、アイザックが破壊されてしまう。

アイザックがヤラれた!?

この男は誰だ？

捕らわれの天人を助けにきた謎の男、カイ。話ぶりからすると、老師の知り合いのようだけど……!?

老師との再会

カイの助けを借りて牢屋を脱出した天人に、強力な助っ人が現れる。さあ、早く美紅を助けに行こう！

捕らわれの美紅の体を調査するSIVAの実験室。彼らは何を調べているのだろうか……。

西天フェイ・リュウケイと対決！

SIVAビル最上階、風のダーサの術を操るフェイを老師の力を借りて打ち破れ!!

このエリアで登場する敵

ガードロボはともかく、なぜ上層区域にレヴァなどの魔物が？ 経験値を稼ぐなら、特殊攻撃のないガードロボがイイ。

ガードロボ
ビル内部にうじゃうじゃいる。動きが速いので、逃げ切ろうとは思わずにさっさと倒すことを考えたほうがいいだろう。

レヴァ
たまにレーザー攻撃や、味方全員にダメージを与える攻撃を仕掛けてくる。このエリア一番のザコ敵と思っていいぞ。

ハーメルン
この魔物が現れたら要注意。特殊攻撃の"笛を吹く"が決まると危険なので、早めに倒してしまいたい難敵だ。

その後はどうなる!?「幻影都市」今後の展開

やっとの思いで西天フェイを倒しても、物語はまだまだ終わらない。だいたい魔天八部衆のひとりが倒されたというのに、SIVA、つまり魔天教側に目立った動きが見られないというのが変だ。南天リーとシャオメイの関係も気になるし、天人達の新しい味方のことも気になる……というわけで続きは買って！

魔天八部衆の一人、樹羅帝ヴァーラが初登場。木々が生い茂るジャングルの中に隠された秘密とは？

TO BE CONTINUED!!

アークスI・II・III

前人気が凄い！

ウルフ・チーム／6月25日発売予定／8,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

待望の新作ゲームコーナーでの人気もすさまじく、ファンの並々ならぬ期待感がうかがえるこの作品。もうすぐ完成だ！

夢実現

パソコンでの大ヒットシリーズであるこの作品。MEGA-CD版では今まで描ききれなかったアークスの歴史を思う存分堪能できるぞ！

アークスファンのための気になる移植状況レポート

BATTLE ANIMATION

戦闘シーンではごらんのとおり敵が派手なアニメーション攻撃を仕掛けてくる。

魔法を使用するとMEGA-CDならではの魔法アニメーションバトルが繰り広げられる。

この作品の移植が発表されてから、ファンの反応は予想以上の盛り上がりを見せており、アークスという作品の根強い人気を改めて確認してしまった。それだけに今回の移植にあたってはウルフも気合いが入っており、数々の新しい試みがなされている。ビジュアルの充実ぶりもさることながら、戦闘での派手な演出には時代の移り変わりを感じる。開発が多少遅れ気味だが、これも良い作品にするための代償と考えていただきたい。

MOVE SYSTEM

今回入手したサンプルを見てみると前回紹介した時に比べてかなりゲームらしくなってきた。例えば移動シーンであるが、行きたい場所へは移動マップで瞬時に移動するシステムをとっている。これは便利。

この世界にはこれだけのクラスが存在する!!

このゲームではレベルが10上昇するごとにキャラの称号が変わる。称号によって成長に変化が起き、場合によっては魔法まで覚えるのだ！

クラス	クラスの特徴
精霊騎士	回復魔法を修得する戦士。戦闘能力は剣王にひけを取らない。
竜騎士	火炎魔法と、火炎に対する抵抗値が高い戦士。ドラゴンスレイヤー技能を持つ。
剣王	戦闘重視の戦士。肉弾戦では右に出るものはいない。
剣聖	攻撃力重視のクラス。一撃必殺の攻撃能力を持つ。
雷鎚士	重い斧や鎚を武器に戦う戦士。動きは遅いが、剣聖なみの攻撃力を持つ。
神弓士	敏捷性が高い狩人。他の狩人より能力が高い後方支援型のクラス。
魔神狩人	魔に対するスレイヤー能力をもつ狩人。悪魔、妖魔の種族を2倍の攻撃力で粉砕する。
聖弓士	回復魔法を修得する狩人。他の狩人より攻撃能力は低い。
聖霊王	精霊魔法に習熟した魔導士。
邪神玉	暗黒系間接魔法を修得する魔導士。
魔導覇王	暗黒魔法を修得する魔導士。

クラス	クラスの特徴
語り部	特に目立った能力はないが、精霊召喚魔法を修得する。
聖剣王	剣士としての能力と攻撃魔法の能力を合わせ持つ魔法剣士。
精霊調和者	精霊魔法に熟知した剣士。他の精霊剣士より戦闘能力が低い。
聖召霊王	剣士としての能力に長け、なおかつ精霊召喚にも精通する魔法剣士。
盗賊王	罠をはずすことに最も長けた盗賊。
賢者	アイテムを調合できるクラス。未知の武器を使いこなす。
影王	体術・武術に優れている盗賊。盗賊としては罠外しは不得手である。
大司教	武器は殆ど扱えず、攻撃能力も低いが神聖魔法のほとんどを修得できるクラス。
聖者	剣士としての能力を兼ね備え、ある程度の鎧を身につけることができる、神聖魔法を修得できる神官。
武闘神	回復魔法しか修得できないが、先手必勝の攻撃ができる武闘僧。
霊覇王	精霊の理を知り、それを行使する魔法攻撃重視型の魔導士。
破魔師	邪神をあがめる邪教徒を倒すために存在する邪教狩人。邪教徒から身を護るため、レイヴァード、ニルヴァードなどの精霊特殊間接魔法を身につけ、鬼神ヴァルディアスを召喚できる魔法防御型魔導士。
聖輝師	修得が困難だった最大精霊雷撃魔法を行使できる魔導士。

ARCUS アークスI・II・III
ゲーム序盤のSTORYをここに大公開！

プルデンシアの街～エルミザード聖殿

『精霊の地エルミザード、かつてアルカサスの信仰の中心地は、今や荒廃の一途を辿っている…』

トロンとの出会い

盗賊トロンとの運命的な出会い。この冒険、最初の仲間だ。

盗賊だけあってトロンは罠をはずすことには一日の長がある。

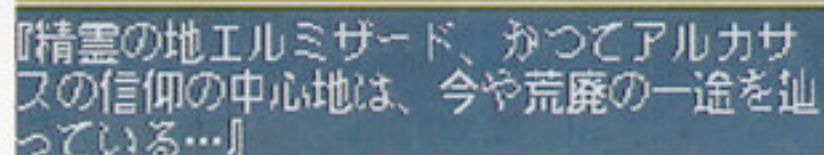
父の剣と3人目の勇者

ついに父の形見である剣を発見。この剣が意味するものは一体!?

やはりただでは帰してくれない。この聖殿の守護神か!?

酒場に立ち寄った2人はここで情報収拾。泥酔したエリンに出会う。

女戦士エリンを仲間にした2人は今後の行動を決めるべく酒場を後にするが……。

元アルカサス王国騎士であった父ラパスチャフの墓を後に、青年ジェダチャフは父と同じ騎士になることを夢見て故郷を後にした。

プルデンシアの街で旅のしたくを整えたジェダは、エルミザードのダンジョンにある父の形見(かたみ)の剣を探しに行った。ダンジョン内で敵を倒しつつ奥に入っていくと途中、ホビットの盗賊トロンと出会う。トロンの用心深い性格で数々の罠をくぐり抜けたジェダは、ついに父の形見である剣を発見する。

プルデンシアに戻ったジェダたちは、酒場で酔って暴れているエリンと出会い彼女を仲間とした。酒場を散々破壊したあげく3人は警備兵の手を逃れて逃げ出すが、プルデンシア行政補佐官ヴィドと警備兵たちに捕らえられてしまった……。

アルドゥールの森～菩提樹

アリウス陛下真実を語る

盗賊トロンは、お尋ね者であった。プルデンシア行政補佐官ヴィドに捕らえられてしまう。

アルカサス城での王との会見によって数々の真実が語られた。ジェダは旅立ちを決意する。

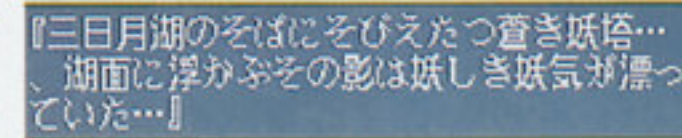
ピクトの悲しい物語

語り部の小屋にたどり着いたが、そこには誰もおらず手がかりさえもなかった。

ピクトと出会った4人は彼を語り部の継承者と認め仲間にするのであった。

ピクトの母は湖に伝わる伝説を信じて、自らの命を絶ったのだ。この話は伝説として後生に語り継がれるであろう……。

菩提樹に刻まれた伝説

菩提樹に刻まれた謎掛けは古代文字であったがピクトの活躍により解読される。

古代の書物が眠ると言われる妖塔に6人の戦士達が立ち向かう。ここに待つ真実とは！

『三日月湖のそばにそびえたつ蒼き妖塔…湖面に浮かぶその影は妖しき妖気が漂っていた…』

神竜リグ・ヴェーダの神託を受けたプルデンシア王との会見によってヴィドを中心とした黒竜討伐(とうばつ)隊が編成された。情報収拾のためエルフの語り部を探しに行くが、語り部はそこにはおらず、長老の配慮もありエルフの戦士ディアナが仲間になる。ディアナの道案内に従ってアルドゥールの森を探索するうちに語り部が住む小屋にたどり着く。が、語り部はまたしてもおらず、彼らは途方に暮れる。探索を続ける4人は、語り部の忘れ形見、ハーフエルフのピクトと出会い仲間にする。ピクトの情報を元に菩提樹(ぼだいじゅ)を調べるうちに4大精霊の伝説に関する謎掛けに出くわす。

ヴィドの助言もあり彼らは精霊の謎を解くために膨大な古代の資料が眠っていると言う三日月湖の塔へ向かうのであった……。

運命に導かれし者たちの
戦いが始まろうとしている…

アルシャーク
冒険者たちは宇宙に飛び出す

サンドストーム（ポリドール）／9月発売予定／8,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 75% 1人プレイのみ

ポリドールのゲーム専用レーベル、〝サンドストーム〟の第1弾となるこのゲーム。今回はビジュアルシーンを中心に紹介する。

MEGA-CDで展開される壮大なスペースファンタジー

X68000などで大ヒットした「アルシャーク」は、パソコンユーザーに人気の「エメラルドドラゴン」や「サバッシュ」のスタッフが参加しているRPG。そのシステムやキャラクターデザインなどに、今までのヒット作のカラーがしっかりと受け継がれているぞ。人気の秘密がMEGA-CDで解き明かされる日は近い！

惑星から惑星へと渡り歩く冒険者たち

広大な宇宙を舞台としていることは、「アルシャーク」の最大の特徴の1つに数えあげられる。剣と魔法のファンタジーワールドに食傷気味のRPGファンを、新たな冒険の世界に誘ってくれることウケアイだ。

それでは壮大なストーリーの導入部を少し紹介しよう。植民惑星ホムに住む主人公、シオン・アスマーンは、いつか自分の星を持つことを夢見る少年。ある日、彼の父親のジドと、ガールフレンドのショーコの父であるペンローズ博士は、ホムに落下した巨大な隕石の調査に出かけていった。そしてシオンも、好奇心旺盛なショーコに誘われて、隕石を見物しにいくことになる。

ところが、現場で2人が見たものは、人格が豹変したペンローズ博士が、異星のゾリアス人に命じて、ジドを殺すというショッキングな光景だった。2人はこの事件からゾリアス帝国の野望を知り、それを阻止するために広大な星の海に旅立つことになる。さて、宇宙の星々で彼らを待ち受けるものは……!?

惑星間移動は宇宙船で

このゲームでは、惑星から惑星へ、宇宙空間を移動する機会が多い。そんなときは、宇宙船アトライア号を動かすのだ。

通常移動はいたって普通

いったん惑星に降りれば、普通のRPGと同じようにゲームが進む。

惑星の上でも、何か乗り物に乗って移動することがあるのだ。

戦闘シーンにはタクティカル要素も

シオンたちの行く手には、ゾリアス帝国の兵士をはじめ、いろいろな敵たちが出現し、たびたび戦闘が繰り広げられる。そのバトルモードだが、「エメラルドドラゴン」などと同じく、タクティカル要素も取り入れられたものとなっているぞ。コマンドを入力するだけでなく、パーティーのフォーメーションや移動範囲も考えなくてはならないのだ。

ダンジョンでは敵と遭遇しやすい。戦闘になる前にフォーメーションを考えよう。

戦闘では、攻撃の他に特殊能力やアイテムも使える。だが、まずは敵に接近。

何はなくともビジュアルシーンなのだ!

パソコン版でも話題になった、ドラマチックなビジュアルシーンは、「アルシャーク」の大きな魅力の1つ。もちろん、MEGA-CDに移植されるにあたって、大幅にパワーアップされているそうだ。今回はその一部の画面写真を、もととなった絵コンテとともに、ストーリーと連動させて紹介するぞ。

前ページでも紹介したように、シオンのガールフレンドであるショーコの父親は、隕石の調査に出かけて人格が豹変し、その後ゾリアス帝国側の一員となってしまうのだ。今回紹介するビジュアルシーンは、どうやらその父親と、ショーコの悲しい再会のようすらしい。あれこれ物語を想像しながら、このビジュアルが動き出す日を待っていてくれ。

ショーコとその父親の悲劇の再会!?

緻密な絵コンテに基づいたアニメシーンがモニターに炸裂

1 「はーっはっはっはっ!」肩を揺らしながら不敵に笑う、ショーコの父親、マモン・ベンローズ博士。あの隕石調査で、いったい何が彼の身に起こったのか。

2 敵味方に分かれての再会に、ショックを受けるショーコ。そしてシオン。ゾリアス帝国に操られているとはいえ、シオンの父親を殺した張本人なのだ。

3 そんなシオンの肩に、優しく手を置く1人の女性。その名は、ルシア。シオンを見つめるまなざしは、なぜか暖かい。シオンとは特別の関係がある!?

4 突然のルシアの出現に、動揺を隠しきれないマモン。何か弱味でもあるのだろうか。それとも、ルシア自身に何か秘密があるのだろうか。想像がふくらむ。

5 息づまるマモンとのやりとりの後に、力つきてしまうルシア。またもやシオンは、大切な人の命を、マモンに奪われてしまったのだろうか。悲劇の連続か。

6 冷たくなったルシアの身体を抱きかかえながら、目に涙をためて叫ぶシオン。そんな彼の耳だけに、死んだはずのルシアのメッセージが聞こえてくるのだった。

7 「シ、シオン……」ルシアとシオンを心配そうに見つめるショーコ。自分の父親がシオンの大切な人の命を奪ったのである。彼女が責任を感じるのは言うまでもない。

8 悲しみのパーティーを待ち受ける、ゾリアス帝国軍の兵士。シオンとショーコの運命はいかに!? この戦いの間は、悲しみにうちひしがれているヒマはない!

スイッチ

なんだかとんでもないものがデキたみたい

セガ／発売中／8,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

なんとかかんとか4年越しで完成を迎えた「スイッチ」。完成記念インタビューも異様なノリで脳天クラクラ、びろろ〜んだ。

SWITCH

スイッチ完成記念、いいたい放題座談会だ！

4年かかってこうなったわけ

——とりあえず「スイッチ」の完成記念ということで、感想などを一言どうぞ。

近藤　「スイッチ」ではコーディネート関係をやったんですけど、今、感想を言うなら休みください、休ませてください（爆笑）。

瀬津丸　私はサウンドを担当したんですけど、実際作業は去年の夏頃から入って春ぐらいまでです。正直に終わった感想を言えば、もう仕事させるな。もううんざり（笑）。

馬立　グラフィック担当なんですけど、入社後初のゲームが「スイッチ」。以前、開発部が大田市場というスゴイところにあって、いきなり仕事の内容も場所も異次元の世界。とりあえず終わってよかったというのが感想です。

ケント　「スイッチ」の話は、2年前ぐらいからきてましたね。あ、感想ですか。擬音（ぎおん）で喉（のど）を使いすぎたんでウガイがしたい（笑）。

和田　ソフトのプログラム担当です。プログラミング開始して1年ぐらいで終わりました。もっと大変じゃないかなと思ってましたが。

喰　みんな楽観的に作ってた。僕は予定通り出るわけがないと思ってたけど（笑）。

——喰さんのほうは、今回ギャグを作るより、演出のチェックのほうが大変だったんですか？

喰　全体の流れからすると、僕がギャグの字コンテを書いて、それをキャラクターを描いた木下蓮三さんに絵コンテにしてもらう。木下さんも自分でギャグを作れる人だから自分でギャグをつけ加えたりしてくる。それから、それを見て間のとり方などの演出を詰めていったですね。ギャグを作るのは個人的な作業なんだけどそれから後は共同作業だから各担当全員に絵や動きが違うとか、僕の考えていることを伝えることも大変だったし、今回のようにギャグ作品が初めての人にギャグの方法論を伝えるのも大変でしたね。毎週、大田市場にあるセガ開発部まで行って延々と打ち合わせしてたんですよ。

今回お集まりいただいた「スイッチ」開発スタッフの面々。このくつろいで、くだけきった雰囲気が、これからのメガドラのクリエイティビティを支えている!?　蛇足だがセガ開発スタッフの後頭部に浮かぶキューティクルの輝きが目にまぶしい。

喰 始さん
●構成／演出

ご存知WAHAHA本舗の主催者でもあるギャグ作家。もちろん「スイッチ」制作の張本人。きびしいギャグ演出にスタッフ一同びっくり仰天!?

MY FAVORITE GAG!

喰さんのお気に入りギャグは、だだーと並んだ人の首が爆発したりちょん切れたりする、シュールでブラックなやつ。このシーンに流れるサウンドもお気に入りなんだってさ。

ケント・フリックさん
●人間擬音

テレビなんかでおなじみ。驚異の人間擬音を発する日本語ぺらぺら兄チャン。「スイッチ」の効果音を全部自分の声でやったんだからスゴイぜ。

MY FAVORITE GAG!

録音中このボートのシーンを見て吹き出し失敗してしまったらしい。音を消してプレイし、自分で声を出しながら楽しむつもりだってさ。さすが、考えることが違う。でも疲れそうだね。

近藤 智宏さん
●企画／コーディネーター

セガサイドの現場監督（？）っぽい役どころの人。制作中、哀愁を帯びていた表情もなんとなく晴れ晴れしてきたみたい。お疲れさまでした。

MY FAVORITE GAG!

お気に入りは自分で組んだモナリザの山を登るシーン。コンテを見た時には1週間はかかるとか思い頭をかかえていたが、実際やり始めたら3時間ぐらいでできちゃったらしい。

液状ネタが多いかな!?

——喰さんのチェックはきびしかったですか?
近藤　でも喰さん週に1回しか来ないから、こっちで作っていてこれヤバイかなっていうのも結構通っちゃった(笑)、そのへんで詰められなかったところがちょっと残念ですね。
馬立　喰さんに気に入ってもらった絵だったんですけれど突然、後7パターン増やせる?と言われて(笑)。それから、ネタ的に結構ゲロネタが多いんですよ。だからゲロ描くのがすごく上手くなっちゃった(笑)。
ケント　だから、ゲロの音でも1種類じゃない。GUEEE〜、とかヴィエエエ〜とか、感覚でやるしかないんですよね。だって自動販売機がゲロ吐くわけないじゃないですか。世の中にない音が多くて苦労しましたよね。
近藤　ゲロネタは全体の1/2ぐらいですか。
喰　そんなにはないよ(笑)。1/3ぐらいかな。きれいなギャグだってあるんだからさ。
——一番印象に残っていることってなんです?
喰　いやー、最初から苦労の連続だったから。まず、デザインが決まらなかったので、自分の家にある本を山ほど持っていって説明しました。それが決まってからは楽だった。
和田　絶対量が多いですからね。人海戦術でいきました。他部署の人も巻き込んで、暇な人を連れてきて「スイッチ」の仕事させてました。そんなことやってるんだったら「スイッチ」やれって(笑)。でも、1シーン急に渡してもわからないじゃないですか。正直言って何コレ?っていう反応が多かった(笑)。
喰　だからそうでしょ。好きな人は好きだけど賛否両論だと思うな。
瀬津丸　「スイッチ」には効果音が1,000個あると聞いて、普通のゲームは1,000個なんて絶対ない。実際はその数倍。ハードディスクがいっぱいになりました。それと絵が変わると音が合わなくなってやり直し。ギャグ1つ1つについてそれの繰り返しですね。それから喰さんのあまり音を厚くしないでという注文に、ちょっと欲求不満になりそうになった。
喰　そう、ギャグの場合は、あまり音が前に出るとボケてしまうことがあるわけ。でも音楽作る人はがんばって作るわけですよ。絵のほうも、凝りまくっていてびっくり。凝らなくていいから他のところを進めてくれって。
近藤　コインランドリーのフタなんて7パターンも使って妙に滑らかに動いてますよ(笑)。
喰　そういう行き違いは結構ありましたね(笑)。1つ1つのシーンが担当者の作品になってる。だから愛着があるんじゃないですか。
——ケントさん、苦労した擬音というのは?
ケント　そうですね。普通でも金属音は難しいというのはあるんですけど、現実にない音ですね。変な機械の歩く音とか。イメージするのが大変。トイレに行って、なんでだよ〜なんて悩んでた。あとマイクの前でギャグを見て笑って吹き出しちゃうこと。困りました。
——それでは最後に一言お願いします。
和田　また機会があったらIIでもIIIでも(笑)。
近藤　じゃあ、私は最初も最後も休ませてくれと。それだけです(笑)。
瀬津丸　もう、やだ。おしまい。
馬立　グラフィックは、みんな命削(けず)って描いてますので、全部のシーンを見てほしいな。
ケント　やっぱりゲロで敵を退治するアクションバージョン(笑)を作りたい。ウソ。やっぱり海外バージョンも見てみたいですよね。
喰　わからない人には、ほんとにバカにされると思うんですよね。だから、評価にめげないで、世間がどう言おうと自信を持って、我々は、いい仕事をしたんだと思い生きていってもらいたい。こう思っております(爆笑)。

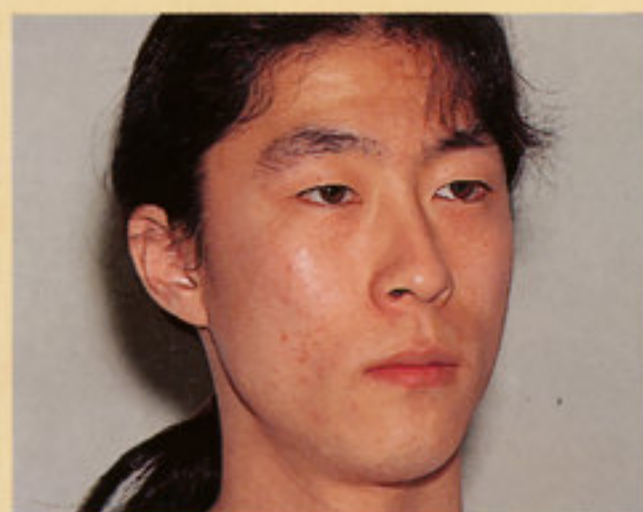
がちょ〜ん

和田　明士さん
●プログラムスタッフ

比較的順調に進んだプログラムだけど、それでもゲーム制作に徹夜はつきもの。結構、泊まり込みの仕事で会社のイスの上で寝ていたみたい。

MY FAVORITE GAG!

和田さんのお気に入りのシーンは、オープニング。確かに谷啓さんの音楽と木下蓮三さんのアニメが、いい味出していて今までのゲームのオープニングと一線を画していたような気がするぞ。

瀬津丸 勝さん
●サウンドスタッフ

サウンド担当の瀬津丸さんは、後半から参加。膨大なデータと絵と音を同期させるのに苦労したとのこと。ゲロの音のチェックも耳にこたえた。

MY FAVORITE GAG!

音にこだわる瀬津丸さんは三脚に乗ったカメラが、タコのように歩いて行く時の音が最高に気に入ってる。ランプの精が出てくるときの音楽も、力が入っているので聞きどころだぞ。

馬立 敬一さん
●グラフィックスタッフ

セガ入社以来2年間、ただひたすら「スイッチ」のグラフィックを描き続けてきた根性マン。一カ月間ゲロばかり描き続けた雌伏の時もあった。

MY FAVORITE GAG!

自分で気に入っているのは、喰さんが、いいといってくれた天使と悪魔のシーンに出てくる悪魔。でも、その直後、喰さんの悪魔の動きパターンを増やせというお言葉で地獄を見ることに。

慶応遊撃隊
日米露幕末方舟争奪シューティング

ビクターエンタテインメント／8月発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

時代背景は幕末だけど、このゲームは今の時代にマッチしたコミカルSHT。キャラもゲーム自体もバランスがグーだぞ。

慶応遊撃隊

ぷっしゅ すたーと

©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

時は平成五年、遊戯機械乱立時代。瀬我大容量記憶円盤読み出し装置で珍妙な味わいと本格的な平衡感覚の撃墜遊戯が現れた。要点検であろう。

慶応人物名鑑

ここでは「慶応遊撃隊」に登場する重要な人物を紹介していこう。

蘭未（らみ）

ノアの末裔にして秘宝の守人の一族。自分の不注意で秘宝を盗まれる。

戦闘前衣装 ← → 戦闘中衣装

守人の正装はなぜかバニー服なんだよ。

ポチ

守人の飼いドラゴン。自機となるぞ。

お爺さん お婆さん

守人の一族であり、蘭未の保護者。ちょっともの忘れが激しいかも。

鯉は滝を登り、タヌキはスイスイ。でも敵だから容赦するわけには…。

Dr.ポン

方舟の誤操作で生まれた、最高の知能をもつ生物。しつこく鍵を狙っている。

オープニングより。列強各国にいたぶられる幕府軍を表す絵たなコレ。

七福神

大黒　毘沙門　福禄寿　布袋　恵比寿　猩猩　弁天

Dr.ポンにてなづけられた神様たち。忠実な部下としてゲーム前半のステージボスとして登場する。手ごわいやつらだぞ。

倒幕運動や諸外国からの圧力に揺らぐ江戸時代末期。奥多摩に祖父母と3人きりの生活を営む蘭未という娘がいた。「秘宝の鍵」の守人として平穏無事に暮らす蘭未一家だったが、ある日、突如巨大な宝船が現れ、謎のタヌキ・Dr.ポンに鍵を奪われてしまった。

鍵の守り番をさぼって遊びに行っていた蘭未は、祖母からこっぴどく叱られ、その時初めて五千年にも渡って鍵を守ってきた一族の歴史を知る。しかも、Dr.ポンとやらは五千年前から鍵をつけ狙い、七福神でさえ手先にしてしまったという。

しかし、肝心の鍵の持つ意味やDr.ポンがなぜそれほどまでに鍵をほしがるのかは、祖母でさえ記憶になかった。とにかく当面の目的は鍵を取り戻すことだ。蘭未はペットのポチとともに戒厳令下の江戸へ向かう。

「パッドを握った瞬間から、キミはこのゲームのトリコになっているハズだよ!」

先月の特報で紹介したように、ビクターエンタテインメントが自信をもって送る最新作は、コミカルでいてしかもパワーユーザーも納得のSHTゲーム。なぜなら、パワーアップのシステムや、操作感覚は非常にオーソドックスなんだけど、シューティングの命である爽快感がまったく失われていないからだ。

ゲームの目的はDr. ポンに奪われた秘宝の鍵を取り戻すこと。舞台が幕末のパロディだから、ともするとイロモノと見られるかもしれないが、基本がしっかりしているのでさらにキャラクターが生きてくるんだ。自キャラの蘭未&ポチだけでなく、敵キャラ1体1体までかなり細かいパターンを持っているので、機会があったら撃たないで見てほしいってくらいのモノだぞ。

爆発パターンもかなり凝っている。浮き輪をして回転してくるタヌキ軍団。何者!?

地上にある民家は前線基地みたいなもの。撃ってくる。

1面の大ボスだ。牛車の大砲の近くに大黒がいる。まずはサルを倒して、大砲を壊せ。

これは中ボスの巨大カラクリ人形。運転手はハッピを決めたタヌキだ。

イヌがフスマ板に乗って飛んでくる。撃つと……。

SHTとしての見どころ ①オプション

メインショットボタンを押し続けるとポチの小型版をオプションとして2匹生むことができる。これはオプション以外にも、発射して強力な武器として利用可能だ。

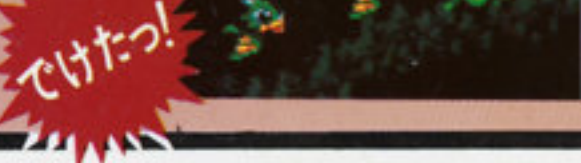
前方5方向に広がる強力弾だ。

プチドラゴンを産め

ボタンを離すな

指を離すとまたやり直し。ツライ!?

段々実体化してくるプチドラゴン。3〜5秒ほどかかる。

でけたっ!

SHTとしての見どころ ②アイテム

アイテムはショットを強力にするメインウェポン以外に、蘭未が援護攻撃をするサブウェポンもある。これは最初ボンバーの絵で表示されるが、時間がたつとバックショット→ホーミングと切り替わるので、状況を見て取るようにしよう。

●メインウェポン ●ボンバー ●バックショット ●ホーミング

ホーミング弾は、プチプチドラゴンが飛んでいくぞ!

ワシが持っとるゾ

個性派キャラいっぱい

慶応遊撃隊

ナレーション録りも完了!

去る4月5日、「慶応遊撃隊」オープニングアニメの録音が行われ、もちろんBEメガも取材を敢行した。このアニメーションはスタジオぴえろで製作され、そのまま動画取り込みしたものだ。八奈見乗児さん、屋良有作さん、山本桂子さん、平松晶子さん、そして新人アイドルの菅野美穂ちゃんの5人がそれぞれの役を見事に演じていたぞ。

元気な蘭未役は菅野美穂ちゃん

【菅野美穂ちゃんプロフィール】昭和52年8月22日生まれ(15歳)/趣味は火星人について考えることと長電話/現在はテレ朝「桜っ子クラブ」「ツインズ教師」のレギュラーのほか、CMでも活躍中の期待の新人アイドルだ。

モンキーアイランド
海賊って稼業はそんなにイイの!?

ビクターエンタテインメント／今夏発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

発売はまだ先なんだけど、だいぶ完成が近づいてきたこのゲーム。アメリカナイズされたADVとしては久々の快作だ！

ミステリアス&ユーモアなストーリーが溢れる

ルーカス社の「モンキーアイランド」は、スティーブンソンの名作「宝島」をもとに、海賊になることを夢に見る少年の成長を描くアドベンチャーゲームだ。

ゲームの展開はミステリアスでありながらも、随所(ずいしょ)にユーモアをちりばめたエンターテイメントなもの。また、主人公をカメラで追っているような映像演出や会話シーンでの人物アニメーションなど、映画的な感覚でゲームを楽しむことができる。

操作はカーソルによるコマンド選択方式で非常に簡単。余計なことを考えることなくゲームに熱中できるのだ！

この見張りのオヤジは海賊ではない。知事に頼まれているらしい。

ボケその1

名前を間違うというのはお笑いの基本。いわゆるお約束というヤツですね。実は耳がちょっと遠いらしいぞお。

ボケその2

場所を聞いたにも関わらず、場所を聞き直すスリープウッド。実はプレイヤーのための確認ということなのだよ。

海賊になるには3つの条件が必要だ!!

Let's Go！SCUMM BAR！

海賊になるためにメレ・アイランドにやってきたスリープウッド。見張りをしているオヤジに「海賊になりたいならスカム・バーにいる親分に頼め」といわれる。もちろん行くしかない。ここからミステリアスなストーリーが始まるぞ。

SCUMMとはスカムと読む。これはルーカスアーツ社の開発した会話システムの名前。

フロアで情報集め

スカム・バーを見つけるのは簡単。店に入ったら、酒を飲んでいる海賊に次々と話しかけて情報を集めることにしよう。女知事や海賊も恐れるル・チャックのことなど、いろいろな話を聞くことができるのだ。

大勢の海賊がいるけど、話ができるのはわずか数人。でも試しに話しかけたりしてみよう。

親分に直訴しよう

店の奥に進むと3人の親分が飲んでいる。さっそく仲間にしてくれと頼むと、3つの難関をくぐり抜けろと言われる。3つの難関とは、剣術、盗み、冒険（宝探し）だ。さあ、どれからクリアしていくかな？

親分3人衆は豪快な笑いをかます。ガハハハ。1人1人アップで見るとかなり恐い顔だけど。

太った海賊　片目の海賊

橋本○也にソックリの海賊。自分の名前を告げると「変な名前だ」と言いやがった。オイ、なめんなよぉ！

幽霊船の船長ル・チャックについて何かを知っているようだ。片目になった理由はコンタクトの失敗だとか。

調理場にヒミツ!?

調理場には入るなと言われるがスキを見て入ってしまおう。でもあまり秘密があるようには思えないよ？ 外にいる鳥はなんだ？

島を歩いてみよう！

街角の男

街角にたつ怪しい男。シェリフを気にしているということは、何かやましいことをしているということか。さっそく話しかけてみよう。

教会

ステンドグラスらしきものがある教会を見つけた。中に入ってみたのだが、誰もいないようだ。誰かいませんか？ 探してみようかしらん。

オオオ〜イ

街角に響きわたる大きな声。この声はいったいどこから聞こえてくるのか不思議だ。やっぱり声の主を探さないと気持ち悪いよね。

牢屋

牢屋に捕われの人がいた。ゲームでは、こういう人が何かを知っていることが多いので、話を聞いてみよう。でも、何もないかもしれないよ。

真・女神転生
少しずつできてきたぞ

シムス／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 10% 1人プレイのみ

MEGA-CD期待の「真・メガテン」も着々と開発が進んでいるぞ。今月はできたてのモンスター画面を引き続き見せちゃうよ。

リニューアルもたくさんあるぞ!?

先月号で1点だけ写真を紹介したMEGA-CD版「真・女神転生」だが、ご覧のとおり他のモンスター達の画面も着々と進んでいるのだ。根強いファンの多い作品だけに、移植のデキを心配していた人もいるだろうけど、どう？　あの独特の雰囲気のほうはバッチリ出てるんじゃないかな。現在は、こうした基本画面の開発をしつつ、一方でアレンジ部分や新たなイベントの追加（今のところ2～3新たに入る予定？）についても検討中だそうだ。スーファミ版をやった人も期待できるぞ。

▶スルト　ちょっと写りが悪いけど、魔王スルトだ。炎の剣を持ち炎の巨人と言われる。

◀アスラ王　ロウで進んだ場合の最後のボス。仏教でいう阿修羅である。

◀アリオク　その外見からは想像できないほど強い。アリオクとはライオンの意。

◀ガブリエル　この悪魔をはじめとするセラフ族は、上級の天使のことをさす。

▲アスタロト　蛇に乗った魔王。カオスで進むと、重要なアイテムをくれる悪魔だ。

※画面は開発中のものです

ポップンランド
ヘンなキャラを創る楽しみ……

シュールド・ウェーブ／6月下旬発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

ファミコンで発売され、カルト的な人気を得た「ココロン」の最新作が登場。チョコマカ動くキャラクターが魅力的だぞ。

これは、かつてファミコンで発売されていた「ココロン」というゲームをバージョンアップした感じのコミカルアクションだ。ゲーム自体は一般的なアクションだけど、なんと頭、体、武器（それぞれ16種類）の3つのパーツを組み合わせることで、自分だけのキャラをいろいろ作れるのだ。

3つのパーツにはそれぞれ重さが設定されていて、キャラクターの総重量イコール耐久力にもなっているが、重すぎるキャラクターはジャンプ力や動きが鈍るわけだ。パーツもいろいろあるから、考えるだけでも楽しいぞ。

キャラのパターン数は16×16×16＝4096!

自分で作ったキャラクターをいくつかセーブしておいて面ごとに選択することも可能だ。体のパーツによっては特殊な特性を持つものもあるぞ。

ステージ数は7＋α　それぞれの最後には強烈なモンスターが!?

ちょっとしたオープニングデモもあります。子供たちの夢を守るのがこの2人の目的なのだ。

全編を通して、ホノボノした背景で楽しませてくれる。殺伐としたゲームが多い昨今、ホッとするよね。

お城の奥に控えしは、ホネホネロックなビッグボスのジョーカー。巨大な鎌でハッタリをかましてくる。

ミルクの海のボスは海賊フリント。ワラワラ飛びだす手下をけちらしながら攻撃せよ。

妖精の森はティタニアが支配するステージ。オホホと高笑いするのがとっても憎たらしい。

メガシュヴァルツシルト
もちろん工画堂が完全移植！

セガ／6月25日発売予定／7,800円／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

な、なんと今まで新作スケジュールにタイトルのみ上がっていた「シュヴァルツシルト」が突然、発売決定だ。アセルぜ！

ついに出た、壮大なスペース・シミュレーション

全国のシミュレーションファンのみんな、パソコンやPCエンジンで大人気の名作シミュレーションゲーム「シュヴァルツシルト」のMEGA-CD版が6月25日に「メガシュヴァルツシルト」と名前を変えて、セガブランドで緊急発売されることになったぞ。

この「メガシュヴァルツシルト」、もちろん開発は本家本元の工画堂スタジオ。基本的にはPCエンジンの「スーパーシュヴァルツシルト」の移植だが、MEGA-CD版は今までのシステムに若干の変更を加えてオリジナリティを出している。もちろんMEGA-CDだけあって、おなじみの声優を起用したヴィジュアルシーンもとても美しい。緻密に書き込まれたグラフィックを見ているだけで「シュヴァルツシルト」の世界にグイグイ引き込まれていきそうだぞ。

工画堂のお家芸、ビジュアルシーンを見ろ！

この写真は、冒頭のビジュアルシーンから抜粋したものだ。大銀河シュヴァルツシルトに戦乱の火の手が上がる。父を凶弾のため失ったオークラムの王子アルシオンは、反乱軍鎮圧のために立ち上がることになったが……。

MEGA-CD版オリジナルの戦闘シーンに注目

今回のMEGA-CD版で一番変更されたところは戦闘シーンだろう。今までの戦闘はそれぞれのユニットを動すだけだったがMEGA-CD版ではユニットが編隊を組み、しかも、お互いに有利なフォーメーションをリアルタイムに選択していくシステムになっている。フォーメーションはジャンケンのように不利有利があり、敵に合わせてスピーディーに変更することが肝心だ。もちろんいちいち編隊を指定するのがめんどうな人にもきちんとオートバトルが用意されている。また今までウリだったユニットごとの細かい能力の変更や修理、新型の戦艦の開発、資源衛星の探索など基本部分はしっかり受け継がれているぞ。

戦闘開始、果たして勝てるだろうか。戦力的には五分五分だが。

マニュアルでフォーメーションを入力。敵の動きをよく見て決定！

激しい撃ち合いが始まった。現在フォーメーションはオート。

苦戦の末ついに勝った。自分の艦隊の損害をチェックしよう。

高い研究費を使って、ついに新型の戦艦が開発された。即、配備だ。

激しい戦闘をした後の艦隊はきちんと修理してあげよう。

そして新たな戦いが…

1つの戦いが終わるとビジュアルシーンをはさみ次の戦闘へ進む。当初の反乱軍と帝国軍の争いは、物語が進むにつれ徐々に大きな戦いへと、エスカレートしていく。

戦闘終了の直後、救援を求める通信が入った！

あらゆる国々を巻き込み戦いは拡大していく。

笑ゥせぇるすまん
3人目のお客さまでございますよ

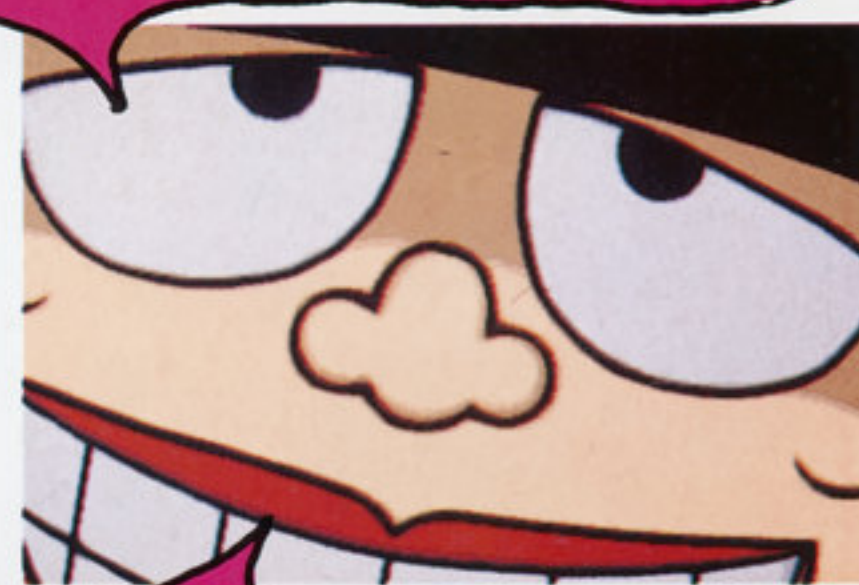
セガ／9月発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

システムこそADVですが、インタラクティブコミックともいえるこの作品。CDユーザーの心のスキマお埋めしますですよ。

今回は第3話をご紹介いたしましょう　オーッホッホッホ

あ〜ら、こんばんは。私ですよ、喪黒福造です。私のゲームが発売されるというので、BEメガ誌上にて紹介しておるワケですが、今回はいよいよ最後のシナリオをお見せしますですよ。あー、大丈夫、大丈夫。みなさんの楽しみを損なわない程度に、導入部をチラッとだけですからね。オーッホッホ。

ここでおさらいしておきますと、このゲームは、たいへん人気のある私の漫画の世界に、みなさんをご招待しようというものです。シナリオは全部で3つ。どれを選んでもTVアニメそのままのグラフィックとしゃべりを保証いたしますですよ。TVと違うのは、ものごとの選択をあなた自身が行うところです。それでは、お買い上げお待ちしておりますですよ。買わないと……〝ドーン！〟ですからね。

タイトルは「化けた男」でございますよ　オーッホッホッホ

変化のない毎日を送る主人公。毎朝家族に見送られ、満員電車で出勤。定時には会社を出て、やはり満員電車で帰宅する。

主人公は電車で通勤する

平凡なサラリーマン

そんな彼のお楽しみは

電車での唯一の楽しみは、週刊誌の夜遊び情報。でも読むだけで、実際に遊ぶほどの勇気はない。

そんな彼の背後に!!

あらぬ妄想を抱いて楽しんでいると、背後にヘンな男が。恥ずかしいやら、不気味やら。

こんな彼の背後にも！

駅の売店で週刊誌を選ぶ彼の肩をたたく、色白のしなやかな手。だが、振り向いたらヤツだった！

例の男は名刺を差し出し、平凡に飽きた主人公の変身願望を満たしてくれると言うが……。

あんたいったい誰なのよ!!

続く……

F1 CIRCUS CD
蓄積された経験が生きているゾ

ニチブツ／7月発売予定／価格未定／RAC／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

F1ゲーム製作メーカーとしては老舗中の老舗のニチブツが、最新のデータでMEGA-CDにチャレンジ。これはスゴイぞ。

F1はエンターテイメントであるだけでなく、先端技術を一般車にフィードバックするという目的もある。ロータスのスポンサーであるニチブツも、ちゃんとユーザーにその経験をフィードバックしてくれるぞ。この夏登場予定の「F1 CIRCUS CD」はニチブツF1ゲームの集大成になるはずだ。なんと言っても使用されるデータがケタ違い。戦後F1創世紀の葉巻型ボディの時代から、'93年の最新シャシーまでフォローする超本格派。マニアには絶対の作品なのだ！

マシンタイプもいろいろ!!

葉巻型からウイングカー、ターボ車など、その時代を象徴する名車の数々が自分の手でドライブできるぞ。

顔も作れるぞ

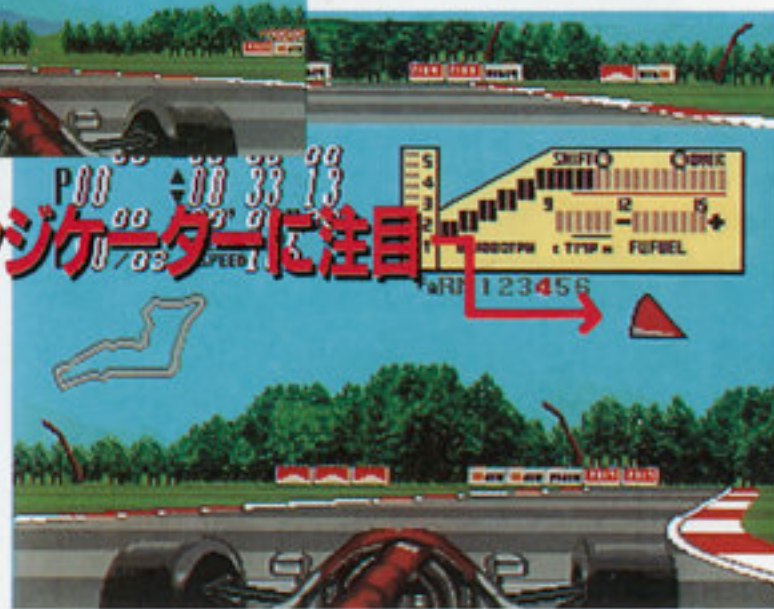
FORMULA MEGAモードでは、ドライバーの顔、生年月日など決めて登録する。これがスーパーライセンスとなるのだ!!

スーパーライセンスだ

走り込め！

開発中なのでまだ入っていないが、コースによってアップダウンやバンクなどが入る。世界のサーキットがキミを待っている。

アクセルインジケーターに注目

アクセルの踏み方が一目でわかるインジケーター。ただ全開で走ればいいってゲームじゃないので、これはなかなかグッドデザインだ。

CDソニック・ザ・ヘッジホッグ
無限に広がる音速野郎脅威のアクション

セガ／発売日未定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

昨年末の遊星セガワールドに出展以降音沙汰のなかったCDソニックが、さらにパワーアップして近日公開予定!?

これがソニックCDの世界だ

CDでどれだけのスゴさを見せることができるのか期待されるCDソニック。世界で勝負するソフトだけに、なかなか簡単にはいかないようだが、6月の東京TOYショーには出展されそうだ。画面を見たわけではないが、ソニックCDにはソニック2のCMにあったような3Dステージで展開されるところもあるとか。しかも、今回入手のイラストには初の女性キャラのエミーもいる。恋人!?妹!? それとも……。気になる人は、次号の記事を待っていてくれ！

ソニックに恋人発覚!?

これは誰だ!!

MEGA-CDハミダシ情報

6月のおもちゃショーに向けて、各社の新作が続々と姿を見せつつあるMEGA-CDは、ここに載せた新着ソフトの他にも多くの新作が待機中だ。日本テレネットは、近々3～4本ほど新作を発表する予定だし、某S社は有名3DダンジョンRPGの移植を進行中とのことだ。サミー工業のNEO・GEO移植作「戦国伝承」他、ヴァージンの「DUNE 2」やビクターの新作群も来月以降注目だぞ。

マイクロネットの新作アクションゲーム「バトルファンタジー」。成長要素もあるぞ。

ヒューマン初のシューティング「バリアーム」を初公開だ。ロボットマニアは要チェックだぞ。

通常は戦闘機形態をとっているが、パワーアップとともに、ロボット形態に変形する。ボスも凝ってるよ。

先月よりもだいぶ画面ができてきたCRIの「マイト&マジックIII」。来月以降は本格的に紹介できそう？

「The 3rd World War」も着々と開発中だ。

こちらも画面ができてきた「大戦界」。ウインドウもスイスイ快適に動くらしいぞ。

TERADRIVE

PC COLLECTION

先月はまたお休みしちゃったPC COLLECTIONだけど、今回からまたバッチリお届けするので御心配なく。今月は超大作を紹介だ。

X-WING

LUCAS Arts／¥9,800

あのスターウォーズの戦闘シーンをシミュレート

その昔、アタリから発売されていたベクタースキャン(線画のヤツね)のアーケードゲーム版「スターウォーズ」を覚えているかな？　それも楽しいけど、今回のもかなりすごい。ポリゴンによる宇宙戦争だ。

ルーカスアーツ社が贈る「スターウォーズ」疑似体験ゲーム

名作「スターウォーズ」を知らない人は、ほとんどいないだろう。随分古い映画にもかかわらず、今でもときどきテレビで放送したりするほど人気がある。その「スターウォーズ」の宇宙戦闘シーンが、なんとそっくりそのままゲームになってしまった。

画面を見てわかるように、登場する戦闘機や戦艦などは、かなり細かくポリゴンで描かれている。しかも各戦闘機には、マーキングが施されているといった凝りよう。ポリゴンだから美しくないという考えは、現在では通用しないぞ。

さてゲームの操作だが、シミュレーターよりも単純だが、アクションゲームよりは複雑、といったところだ。基本的な戦闘方法は、まず左右にある円形のレーダーで、敵ターゲットを見つける。そしてロックし、中央下のディスプレイにステータスを表示。その後は好みの武器で攻撃だ。

できれば操縦桿型ジョイスティックを用意したい。それほど本格的に疑似“宇宙戦争”体験ができるオススメの1本だろう。

エンジン、レーザー、シールドのエネルギーバランスを調整できるなど、簡単な操作ながら、本格的な戦闘を楽しめるのだ。

3種類の戦闘機のコックピットは、どれも微妙に異なる。もちろん性能や搭載武器なども、映画での設定の通り、特徴がある。

MISSION PAUSED. PRESS ANY KEY TO CONTINUE.

3種類の戦闘機に乗れる!

X-WING　Y-WING　A-WING

映画に登場した、連合軍の3種類の戦闘機すべてに乗れる。それぞれの性能も映画のままだ。

オトクなグッズも付いているぞ

このゲームでは、映画からサンプリングしたR2-D2の声やTIE FIGHTERのエンジン音が楽しめる。それだけでもファンには涙ものだが、さらになんともマニアックなオマケがある。THE FARLANDER PAPERSと名付けられた小冊子がそれだ。マニアはぜひ入手したい充実した内容となっている。ただし、初期生産分のパッケージにしか付属していないらしいので、ほしいヤツは今すぐお店に走れ。

THE FARLANDER PAPERS

映画からの写真なども満載している、「スターウォーズ」ガイドブック。これでキミも、「スターウォーズ」マニアになれる。もちろん英語が読めればだけどね。

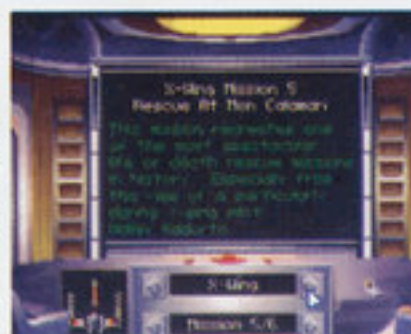
各ミッションは、ただ敵を破壊すればいいというわけではない。

ハイパースペースへ入るシーンも、ご覧のとおりリアルなのだ。

PILOT PROVING GROUND

いわゆる練習用のステージがここ。3種類の戦闘機が選べるので、戦闘機の操作感覚の特徴をつかんでおこう。規定時間内に、すべてのゲートを順番にくぐっていけばクリアとなる。ただしゲートを抜かしてしまうと、15秒のペナルティタイムとなってしまう。自分のウデに合わせて、3種類のレベルを選ぶことも可能だ。

HISTRICAL COMBAT

歴史上の出来事に準じた、やや本格的なミッションだ。3種類の戦闘機用にそれぞれ6種類ずつ、異なるミッションが用意されている。単独での攻撃ミッションもあれば、チーム作業もあるし、偵察ミッション、捕虜奪回ミッションなどもあり、頭を使わされる場面も少なくない。味方機とは、通信で連絡がとれるという凝りよう。

TOUR OF DUTY

ほかのミッションが練習的だったのに対して、こちらは本物の実戦だ。連合軍で現在進行中のミッションのひとつに参加し、次々与えられた目的を達成する。キャンペーンモードっぽくなっており、ひとつのミッションをクリアしないと、次のミッションへは進めない。また戦闘機も、もっとも適した機体が自動的に選ばれる。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

(SPECIFICATIONS)
MODEL NO. HGG-3210 (GAMEGEAR)
CPU:Z80A(3.58MHz) WORK RAM:8KB
VIDEO RAM:16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993, JUNE, 8TH

独自の道を快調に突っ走り続ける(?)G.G.だけど、今回リリースされるソフトもハッキリ言って良作ぞろい。ハンディゲーム機の性質を最大限に生かした通好みのラインナップだ。

トム&ジェリー／GGアレスタ2／ああ播磨灘／GGベアナックルII／シャイニング・フォース外伝II

トム&ジェリー

完成度 100%

●セガ／6月25日発売／3,800円／ACT／2M

2匹の追いかけっこをゲームで再現したらこうなった

トムさんが倉庫で見つけた宝の地図をジェリーが横取りしたからさあ大変！ 広い外の世界をまたにかけての壮絶な追いかけっこが始まった……。「トム&ジェリー」は、全5ステージの横スクロールアクションゲームだ。プレイヤーが操作するのはトムさん。右へ右へと逃げていくジェリーをひたすら追いかけよう。途中、さまざまなワナが仕掛けられているけど、2種類のジャンプをうまく使い分けて、突破だ。ステージの最後にはボスキャラがいて、こいつを〝頭を使って〟倒せばステージクリアだ。

STAGE 1
MY HOME

TOM

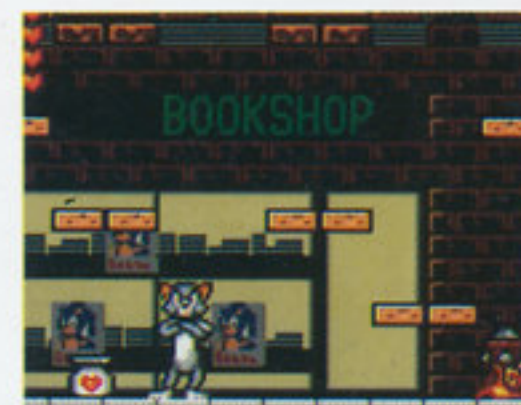
ちょっとヌケてるお猫さん。ジェリーのよきライバルか？

JERRY

かわいい外見とはうらはらにとても過激なおねずさん。

TOM and JERRY THE MOVIE
LET'S PLAY!
PRESS START BUTTON

ステージ1

金魚が水槽を泳いでたりして一見のどかなトムさんたちの家だけど、床は針山だわでモー大変。

ステージ2

レストラン、パブ、本屋（ソニックのチラシ有）などがならぶ夜の街を駆け抜ける。やはり針山には十分注意せよ。

ステージ3

船上でも2匹はせわしない。跳ね上がる魚やジェリーが発射する大砲がトムに襲いかかる。ステージボスはカニだ。

ボーナスステージも地味に楽しいョ

ハート&ジェリー取り

制限時間内に、迷路に散らばったハートを取りつつ、逃げ回るジェリーをゲットせよ（こっちを優先的に）。

リンゴ拾い

ジェリーが落とすリンゴをキャッチ！ 時々爆弾を落とすけど、そっちは無視しよう。焦げちゃうから。

こんなに動いちゃっていいのかしら？

画面写真だけではわかりにくいけど、キャラクター（特にトムさん）の動きはとても滑らかなんだぞー。ホントだぞ。

トムさんは（プリンスオブ）ペルシャ猫だった

特報 GGアレスタ2

完成度 50%

●セガ／9月予定／価格未定／SHT／2M

続編はアレスタ(忘れた)頃にやってくる

今度の「アレスタ」の武器は通常弾＋4種類のサブ兵器のほかに、ザコ敵を一掃する〝ボム〟と〝シールド〟が加わり、さらに軽快かつ豪快になったぞ。メカと有機生命体が融合したビジュアルにも注目！

多重スクロールなど職人芸的な画面演出は健在。

全6ステージの戦場がキミを待つ!!

ああ播磨灘

完成度 100%

●セガ／発売日未定／3,800円／SPT／4M

プレイすると強くなる相撲ゲームっす

大相撲界の常識をことごとく覆す横綱、播磨灘が主人公の漫画『ああ播磨灘』がゲームになったぞ。といっても、従来の相撲ゲームとは趣が若干、いや、だいぶ異なっている。ぴょんぴょんジャンプできるわ、組み合うと力士から〝闘気〟が発生するわ、必殺技が決まると相手力士の上半身が土俵にめりこむわで、原作に劣らぬ破天荒ぶりだ。〝連勝が途切れたら即引退〟という設定もそのままで（コンティニューできるけど……）、播磨ファンにとっては嬉しい限りだ。ビジュアル面も４メガの大容量(！)のおかげで質、量ともに満足のいくデキだぞ！

一見すると普通のお相撲ゲーム。しかしプレイすると、そんな思いはふっ飛ぶ！

原作漫画やアニメでおなじみ、播磨の試合前のマウス・パフォーマンスもちゃんとある。対決する力士も聞いたようなヤツらが揃っているので、いやがうえにも気分が盛り上がるな。くれぐれも負けるなよ。

特別ふろく
厄除け播磨くん
病気がちの人は、コレをおでこに貼れば健康になる……かもしらん。

泥を噛めーっ!!

勝負がつくと、へん(?)な合成音声とともに迫力のビジュアルが。なんだかねえ。

GGベアナックルII

完成度 100%

●セガ／7月23日発売／3,800円／ACT／4M

前作は目じゃないデキのよさ

「ベアナックルII」が早くもG.G.に移植されるぞ。マックスはカットされたけど、通信プレイができるし何よりゲームの完成度も高いのだ！

画面写真だけ見ると前作とそれほど変わらないようだけど……。

おっ？
おおっ？
これは!!
待て次号!!

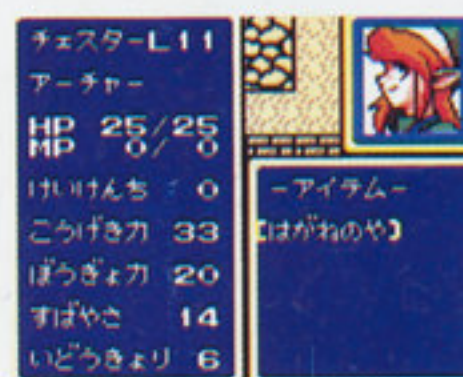
シャイニング・フォース外伝II

完成度 90%

●セガ／7月9日発売／5,500円／RPG／4M+B・B

覇邪の剣を取り返せ！

本編より早く外伝の続編が、この夏に登場してしまうのだ！　いやはや、G.G.ユーザー冥利につきますねえ。ゲーム自体はほぼ完成しているので、安心して発売日を待とう。

ここでちょっとだけ登場キャラの紹介を。僧侶のサラは本編で人気の高かったチップと同じ〝キャントール〟という種族の少女だ。あの不思議な魅力を持ったキャラにまた会えるワケだね。

個性的なキャラたちが今回も多数登場。クッ楽しみ！

G.G. HOTLINE

「セガさんへお願い!!　G.G.のバージョンアップ版を出してもらえませんか。（中略）ぜひビデオ出力付＆液晶の高画質化を」（島根県／曽田博）とのことだけど、どーだろうねえ。まずは普及かな。画像の方は、ソフト側で見やすくなるように工夫しだしたようだけどね。

「セガがウィリアムズのスポンサーに！　新聞にプロストがG.G.を持っている写真が載っていましたが、ささっているソフトが『アイルトンセナ　スーパーモナコGPII』だったらさぞ気まずかったろう」（東京都／ミカ）果たして登場するのだろうか、スーパーモナコGPシリーズの第３弾!?

セナが設計したコースも走れてしまう「アイルトンセナ　スーパーモナコGPII」。プロストがこのゲームをプレイしても、セナのアドバイスは意地でも無視するだろうな。

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE. 012

このコーナーもようやく1周年。といっても、今月はやっぱりいつもどおりの構成でいくのだ。
今回はデータ特集として「サイドポケット」を扱ってみたけど、他にもデータ関係を掲載してほしいゲームがあったら知らせてね。

サイドポケット

遭難1 1Pポケットゲームの各ステージ後にあるトリックショットがクリアできません。規定のスコアを越えていても、これのせいで先に進めず、ムチャクチャ悔しい思いをしています／
（埼玉県・トーリン）

救出1 情けない話だけど、編集部にはトリックショットをまともにクリアできる人がいなかったので、このハガキを見送ろうとしてたりしたのだ。(スマン)
しかしその矢先に、長野県の井出くんからタイミングよくトリックショットの全クリア方法が送られたのである（ホントは裏技リーグあてにきたんだけどね）／　というわけで、今回は思いもかけぬ助けを借りての救出劇となったわけだ。全国のサイドポケッター諸君、存分にこの解法を利用してくれい／

トリックショット・ステージ対応表

以下に解説するトリックショットの各面は、右の表のように対応している。なお、どのステージの場合も、ショット時はすべてフルパワーで打つこと。

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	

ステージA
手玉の方向線を上に5（方向キーを上に5回押す）動かし、撞点は左へ1動かして打つ。

ステージB
方向線を真上にピッタリ合わせてから、右に28動かす。撞点はそのままで打つ。

ステージC
方向線を左にまっすぐ伸ばしてから、上へ9動かす。撞点はそのままで打つ。

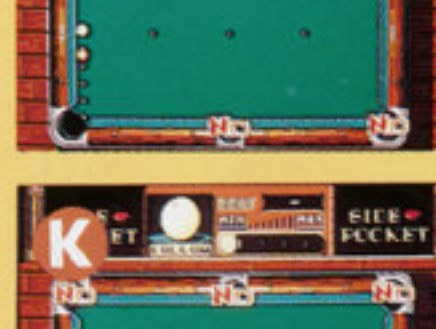
ステージD
方向線を上へ7動かしてから、撞点をいちばん下（引き玉）に合わせて打つ。

ステージE
方向線はそのままで撞点をマッセ3にし、フルパワーで打つ。わりと簡単。

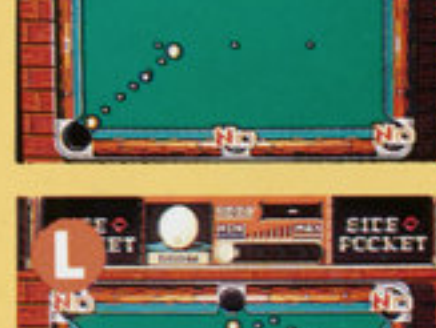
ステージF
方向線を左へまっすぐ伸ばし、撞点はそのままで打つ。成功すると気持ちいいぞ。

G 方向線を下へ4動かす。撞点はマッセの1にしたあと、左に1ずらして打つ。

H 方向線を下へ12動かす。撞点はマッセの1にしたあと、左に1ずらして打つ。

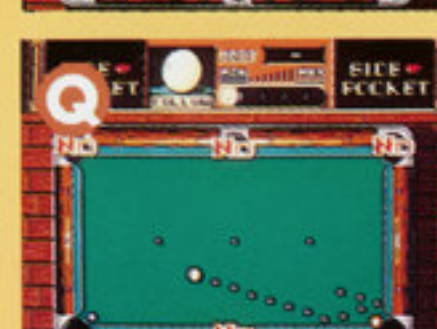
I なにもいじらないで、そのまま打つだけ。的玉がアメリカンクラッカーのようにぶつかって落ちるぞ。

J 方向線はそのまま。撞点はいちばん下（引き玉）にして打つ。なんのひねりもいらない。

K 方向線を右に1動かし、撞点をいちばん上（押し玉）にして打つ。これも比較的単純。

L 方向線を右に6動かし、撞点はいちばん下（引き玉）にして打つ。成功しにくいステージだ。

M 方向線を左に5動かし、撞点はいちばん上（押し玉）にして打つ。これも成功しにくい。

N 方向線を左に21動かし、撞点はいちばん上（押し玉）にして打つ。地味ながら達成感はある。

O 方向線を下に3動かし、撞点はマッセ3にして打つ。グラスを飛び越すのがミソ。

P 方向線を上に5動かす。撞点は、マッセの1にしたあと左に1ずらしてから打つ。

Q 方向線を下に3動かす。撞点は上に1、左に3ずらして打つ。

R 方向線を右に3動かす。撞点はいちばん下（引き玉）にして打つ。

感動のステージS
方向線は真上。撞点はマッセ2、右に1ずらして打つ。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制(半分ウソ)となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。
●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を贈呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103　↓引っ越しのため注意／／
東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱
BEEP／ メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部からの通信】今回のソフトプレゼントは抽選で……と言いたいところだけど、サンダーバーズ本部への多大なる協力に感謝して、長野県の井出貴道くんに決定／

BEメガ裏技リーグ

Vol.38

またもやわずか1ページのこのコーナー。だが、質実剛健をモットーに（いつからだ？）今回も密度の濃い内容でお送りするぞ。まずは「餓狼」の裏技3連発だ。

餓狼伝説

2軍 各キャラの強力技コマンド

説明書には出し方が掲載されていないギースの空歩など、特殊な技のコマンドを調べてみました。ちなみにこれらは自分のキャラが左側にいるときのものです。

（東京都・田谷恵一・22歳）

キャラ	コマンド
タン	【旋風拳】↓、↘、→、A 【旋風脚】↓、↘、→、B 【後退】←←
マイケル	【フットワーク・後退】←← 【フットワーク・前進】→→
ライデン	【コブラクランチ】←、C 【スゥエー】←←
ギース	【空歩】←← 【当て身投げ】方向キー、ボタンともに何も押さずにしばらく待つ。そして相手が攻撃をしかけてきたら「←、C」と押す。

2軍 クレジット数をアップ

1人プレイでゲームオーバーになったら、コンティニュー画面で方向キーの上、Aボタン、Bボタンを押さえたままCボタンを押そう。すると、クレジット数を9まで増やすことができるぞ。

（神奈川県・武田秀・19歳）

1人プレイであえなく負けてしまうと、本来ならクレジットを消費してコンティニューだが……。

この画面で上＋A、Bボタンを押したままCボタン。するとクレジットが9までアップする。

2軍 時間無制限モード

まずオプション画面を表示したら、タイムリミットの項目を選ぼう。

次に、Aボタンを押さえたまま方向キーの左を押すと、タイムリミットを00に設定することができるぞ。

（茨城県・橋田亮・18歳）

左＋Aボタンを押して、タイムリミットを設定する。それだけで、VSモードが時間無制限に。

あとは、本誌5月号で掲載した裏技も併用して好きな組み合わせで対戦しよう。

ファイナルファイトCD

補欠 オート連打モード

オプション画面でそれぞれの項目を設定したら（しなくても可）ＥＸＩＴにカーソルを合わせる。そうしたら方向キーの右＋A、Bボタンを押さえて、そのままスタートボタンでタイトルに戻ろう。

そのあとゲームを始めると、パンチボタンを押しっぱなしでオート連打ができるようになっているぞ。

（千葉県・スラシュシュシュ）

ＥＸＩＴで、右＋A、Bを押しながらスタートで戻ろう。

すると、どのモードでもボタンを押しっぱなしで自動的に連打してくれるのだ。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

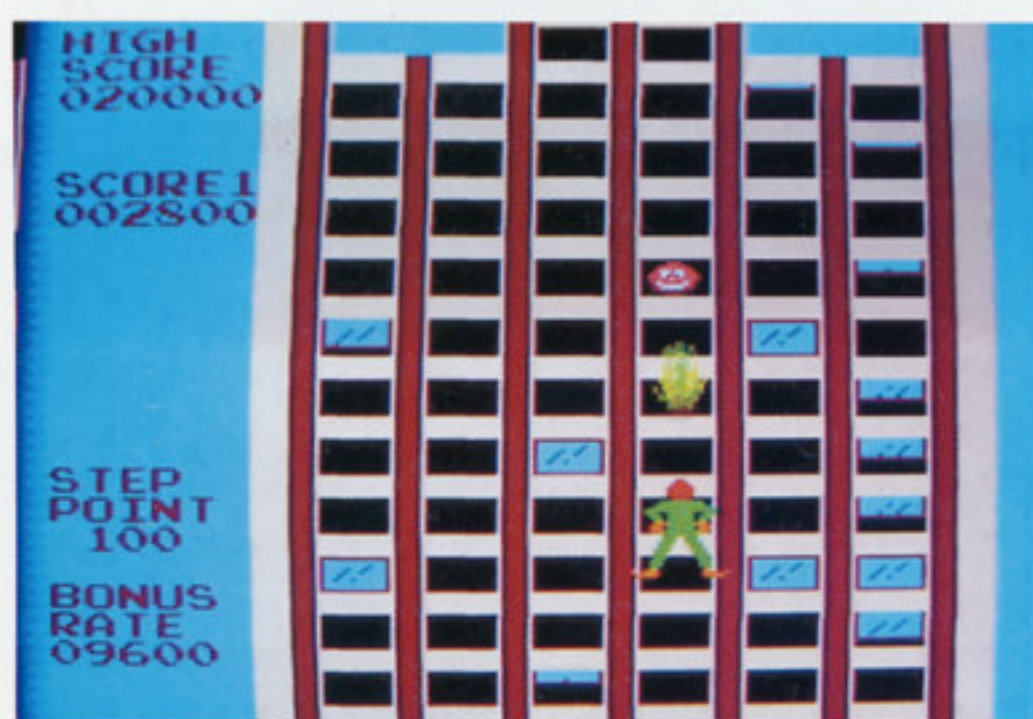
〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

HISTORY BINARY ANALYSIS of the TV-GAMES

TVゲームの歴史　第15回　文責：渋谷洋一／監修：漆原龍之介

これまで'79年に登場したポストインベーダーの真打ち、ナムコ「ギャラクシアン」。そして、そのハードを参考に大手ゲームメーカー以外の中心メーカーが台頭してきた'80年後半。前回はニチブツ「ムーンクレスタ」、セガ「カーニバル」を紹介した。今回は'80年中期にヒットした代表的な2作品を紹介する。1つは、4方向レバーを2本使用した斬新で画期的なビル登りゲーム、ニチブツ「クレイジークライマー」。そしてもう1つはゲーム史上初のキャラクターもの、タイトー「ルパン三世」。これら2つのゲームは鮮烈に、その当時のプレイヤーの目に映った。

超高層ビルをよじ登る、あいつは誰だ

1980 Nichibutsu/「CRAZY CLIMER」

高層ビルを登っていくという、まったくクレイジーな舞台設定の'80年ニチブツ「クレイジークライマー」。2本の4方向レバーがそれぞれ、左手、右手の役割をなす。交互にレバーを上下して登る。

これがニチブツのオリジナル「クレイジークライマー」基板。上部に見える緑色のプラスチックボックスで、コピー対策。そのお陰で「クレイジークライマー」のコピーは多く見られない。

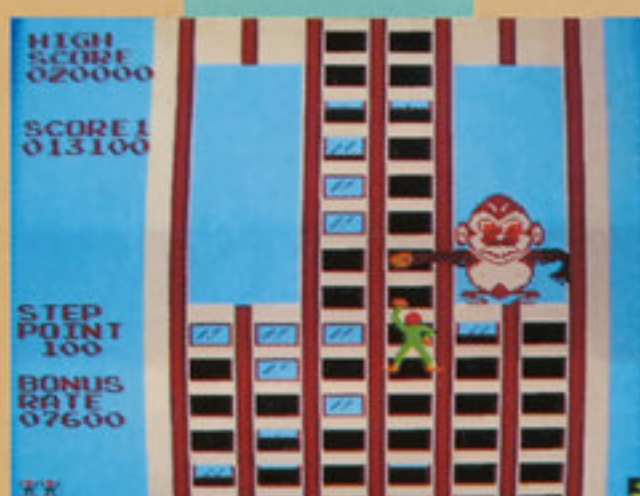
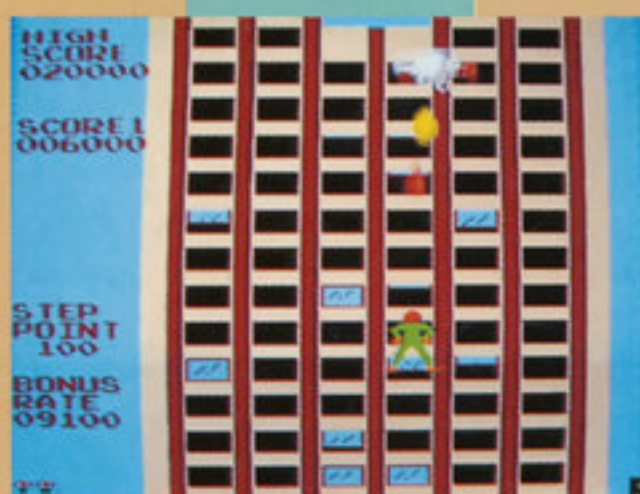
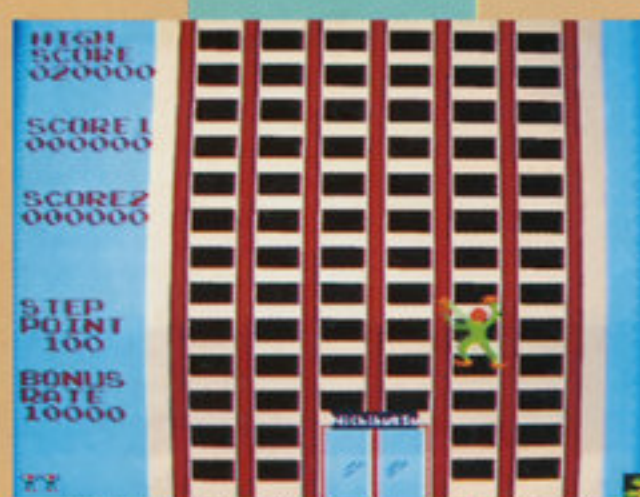
この「クレイジークライマー」は当時、誰もが目を見張る鮮烈な印象を持ったゲームだった。2本の4方向レバーをまさに両腕のように使い、高層ビルを登っていくのはとても画期的で、操作に慣れが少し必要ながら、インストラクションカードを見ないでも、誰もが簡単にその操作を把握でき、自然とプレイしていた。当時、コントロールパネルはすべて垂直にきょう体へ設置されていて、プレイヤーは左右交互にレバーを上下、上下と入れてやれば、自然とビルの窓を1段、1段登ることができる。ビルの窓は閉まったり開いたりする。もちろん閉まった窓には、手をかけることはできない。そして開いた窓からは赤い顔をした住人が現われ、花瓶やら植木鉢やらをクライマーの頭上に落してくる。両腕(両レバー)を下にまたは、レバーを上と下に入れ、ふん張ってないと、クライマーは姿勢をくずしてしまう。その状態でもう1度、花瓶や植木鉢を食らったら最後、クレイジーなクライマーは落ちて死んでしまう。

このゲームのもう1つの特徴として、キャラクターの声が数多く聴けることがある。しゃべるゲームはそれまでサン電子の「スピーク&レスキュー」など、いくつかあったが、ここまでしゃべるゲームは存在しなかった。植木鉢が頭に当たると「いてっ」。ヘリコプターにつかまると「よいしょっ」。ビルから落ちると「あ〜っ」。さらにレバーから手を放してしばらくすると、「がんばれ、がんばれ」となんとゲームのほうから応援してはげましてくれる。当時はこれだけでも、楽しいことだった。さらに曲も多彩だった。途中、ふわふわと風船が飛んでくる。その曲は、バッハ。そしてその風船につかまって上昇して行く時に流れる曲は、ドラえもんのテーマ曲。そしてヘリコプターにつかまって次のステージにいく際にはスティング。さらに最終ステージである4つ目のビルを終了させた時にはお猿の篭屋的な曲が流れて、ハッとさせる。

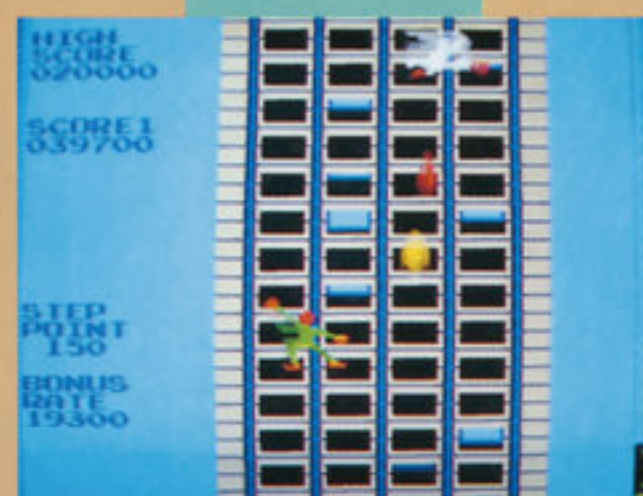
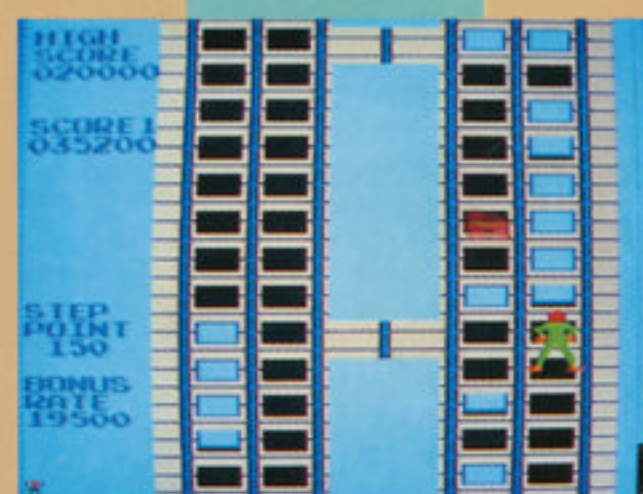
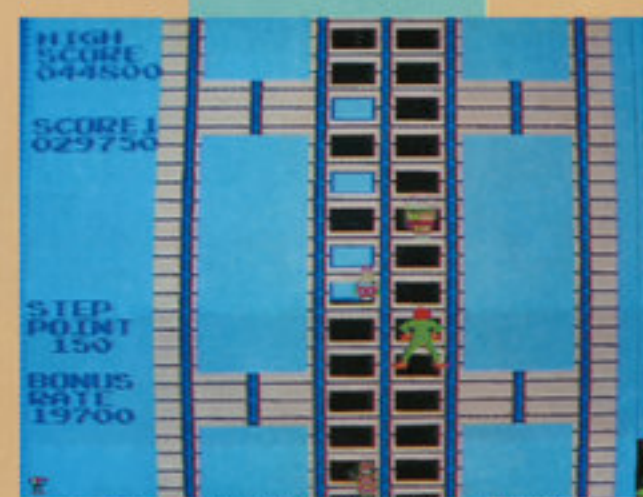
ニチブツは「ムーンクレスタ」、そしてこの「クレイジークライマー」と出し抜けにヒットを飛ばし続け画期的なゲームを出し、他のメーカーから注目される存在になった。現在では脱衣麻雀に心血を注ぐメーカーとして有名だ。

馬鹿は高いところが好き、正にその通り

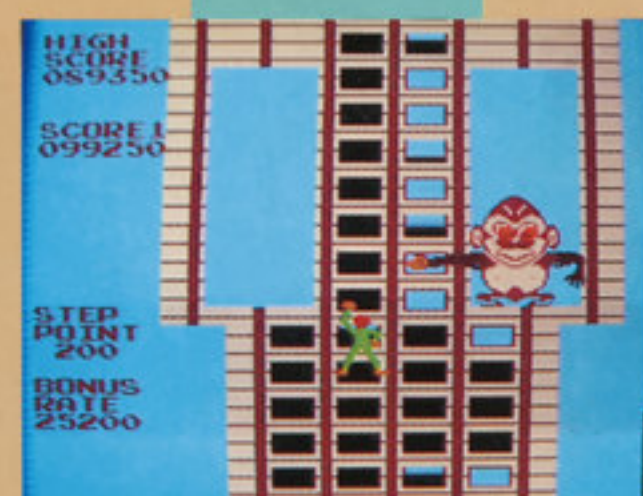
BUILDING1

「よいしょっ」。映画〝スティング〟のテーマが流れる。当時、中学校の音楽の授業でもこの曲を取り入れてたが、今も、教えているのだろうか？

キングコングといえば高層ビル。高層ビルといえばキングコング。当時のゲームは映画の世界の影響を大きく受けていた。

〝し〜らけど〜り〜、飛んでいく南の空へ〜、みじめ〜みじめ〜〟。流行りました小松政夫のギャグ。キャンディーズも登場、〝見ごろ食べごろ笑いごろ〟。

ビルを登る男、まさにクレイジークライマー。そういえば〝クレイマークレイマー〟というダスティンホフマン主演の映画も当時、流行ってました。

BUILDING2

ネオン看板の導線が外れて、触れるとしびれる。長時間触れると死んでしまうが、ちょっとなら大丈夫。慣れた頃には、わざと色を変えて遊んでいた。

しらけ鳥は糞や卵をばらまいてくる。臭くても気持ち悪くても、クレイジークライマーは耐える。この時レバーを固定して、ふん張ろう。

２面では植木鉢や花瓶に加え、鉄アレイや鉄筋が降り注ぐ。鉄アレイや鉄筋に耐えられることはまれ。なるべく避けるようにプレイする。

この細いビルの部分が最も激しい花瓶、植木鉢落下ゾーンだ。植木鉢や花瓶が重なってしまうと、レバーを固定してもふん張ることができずに死んでいく。

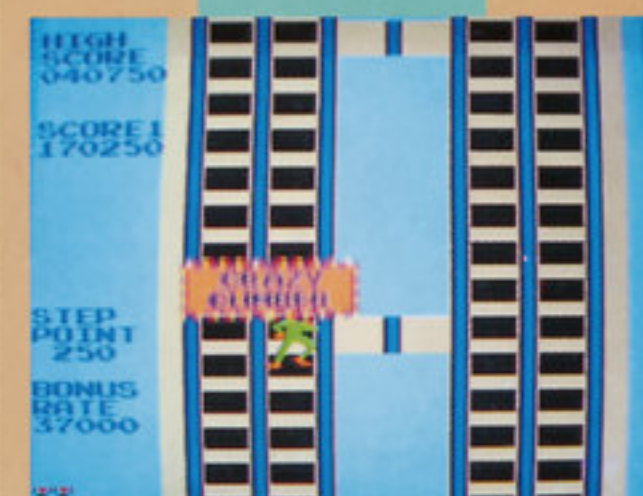
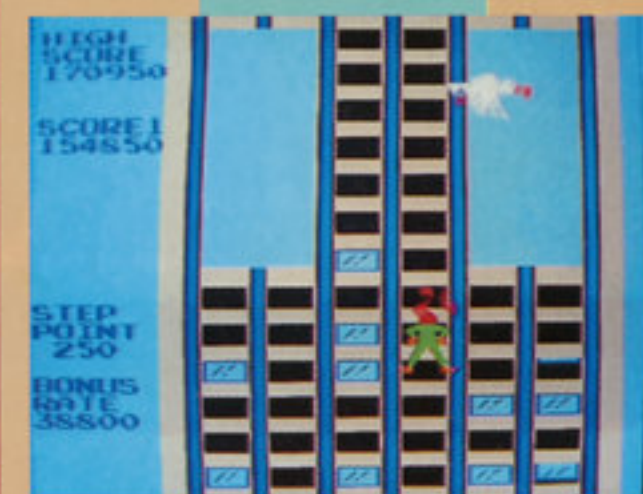
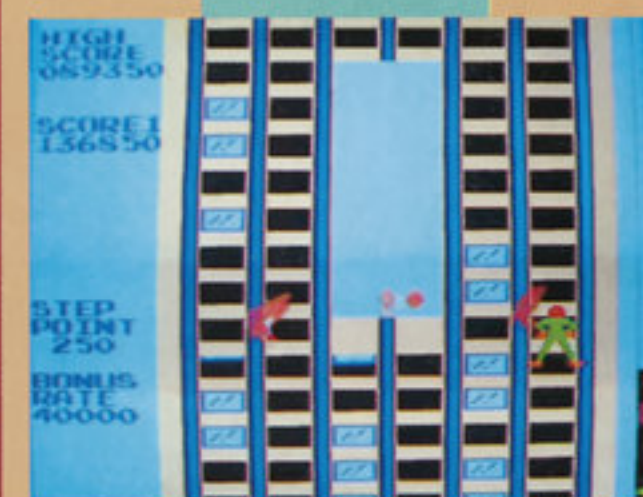
BUILDING3

バッハの曲が流れて、風船が登場。進むと飛んでいってしまうので、じっとその場で耐えながら、風船が落ちてくるのを待つ。

再度登場のキングコング。ただ、手を横にしてくるだけなので、焦らなければなんてことはない。よく注意して慎重に進もう。

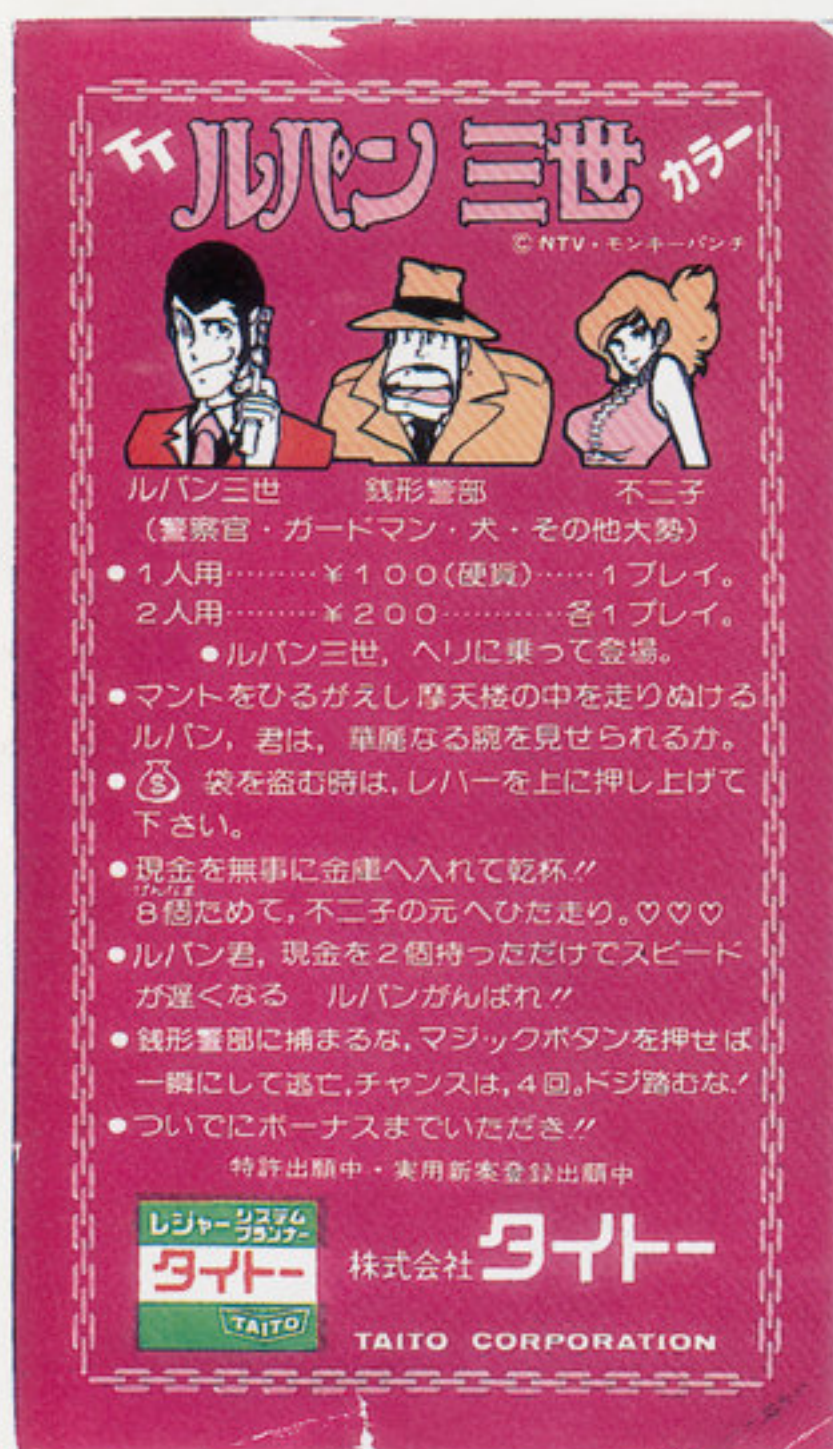
看板に潰されたら命はない。避けて避けて避けまくれ。窓が閉まっているところでは絶対に逃げられない。クリアなポイントで避けろ。

ここでも鉄アレイや鉄筋が落ちてくる。やはり２面よりも数は多い。ある程度進むと落ちてこなくなるので、なるべく早くビルを登ろう。

BUILDING4

双頭のビルディングからついにクレイジークライマーが、ヘリコプターで運ばれていく。このときにお猿の篭屋のような曲がはじめて聴けるのだ。

この状況の場合、どんなにうまいプレイヤーでも死んでしまう。このゲームは運に左右される要素が濃い。ここまでくるには運をも味方にしなければ。

しらけ鳥のウンチが頭に命中した瞬間。しらけ鳥はどんな面にも登場するいやな奴だ。さっさとかわしてどんどん上へ登ろう。

２つに分かれたコースは、正に運命の別れ道。しかしこの場合、どちらにいっても地獄だったようだ。ひどいゲームだ。

START　GO-GO　LET'S GO　GO AHEAD

1980 TAITO「ルパン三世」

大人気のキャラがゲームに登場

タイトー「ルパン三世」は、基本的にはインベーダーのハードを使用したゲームだ。それゆえに、グラフィックやサウンドなどスペック的には他のメーカーのゲームから比べると見劣りするものの、コミック、テレビアニメーションで大人気のキャラクター「ルパン三世」を起用し、新たな感覚の楽しさを取り入れ、注目された。

「ルパン三世」については説明することはないだろう。モンキーパンチ原作の漫画が、テレビアニメに登場。以後、何作も映画になるなど、日本を代表するコミックキャラクターになった「ルパン三世」。おっちょこちょいで三枚目、美人にはめっぽう弱いが、やるときはやる。そんな個性を持っているのが、ルパン。その怪盗を追いかけるのが、銭形警部。ルパンを捕まえるのが生きがいの執念(しゅうねん)深いおっさんだ。

だが、ゲームでのルパンは数十ドットで構成されたキャラクター。これが、ルパン？　と誰もが思わず首を傾(かし)げてしまう。さらには、銭形警部と警官の区別がつかない。おそらくは、警棒を持ったしつこく追い回すのが、銭形警部なんだろう。しかし、銭形警部も警官も後半の面ではどちらも2人になって登場……。あまり細かいことは気にしない時代だったのだ。

ルパンを4方向レバーで操作し、上部のドル袋をすべて持ち帰ってくるとステージクリア。中央にはエネルギーが表示されていて、通常の設定では1ステージにつき4回だけ、ワープすることが可能だ。ワープするポイントはランダムだが、現れる場所は限定された8カ所のうちのどれかなので、ある程度は予測することができた。

ドル袋は最大2つまで同時に持つことができるが、やはり1つ持ったときよりは移動速度は当然遅くなり、警官らに捕まりやすくなってしまう。そこらへんの駆け引きが面白い。捕まってしまうとルパンは鉄格子に入れられてしまう。すべてのルパンを失うとゲームオーバー。刑務所に連れられていく。

無事にステージクリアすると峰不二子に会うことができる。ここでも、これが不二子？　と疑いたくなるようなわずか数十ドットで構成された不二子が登場。なんだか、あまりうれしくない。このグラフィック的表現が乏(とぼ)しい時代に、キャラクターゲームというのは、やはり荷が重すぎたようだ。だが、精細な取り込みの画像より、こうした質素なグラフィックにルパンの雄姿をオーバーラップさせるほうが、ゲームへの感情移入度として見るならば、高度なことではないか。馬鹿みたいな大げさな装置を使わなくたって、創造力あふれる人間ならば、仮想現実感なんてのは自分で作り出せる。

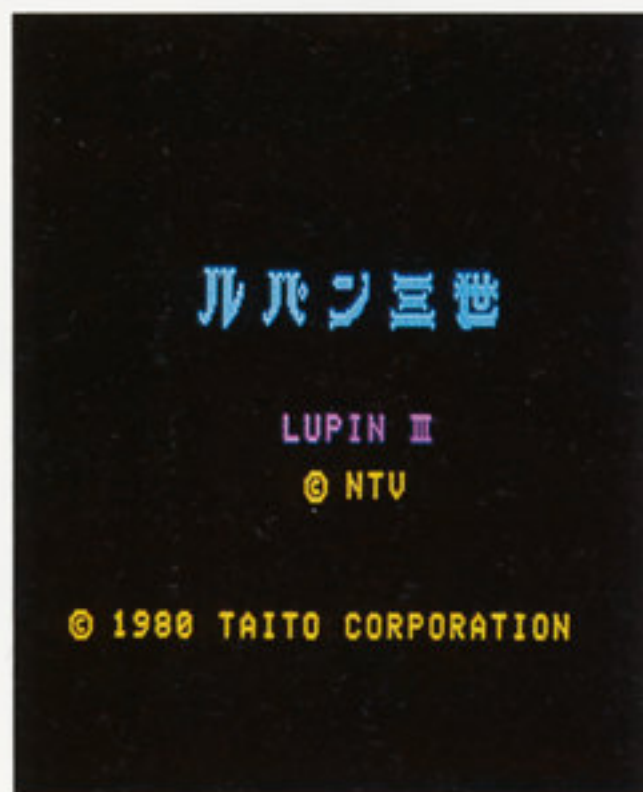
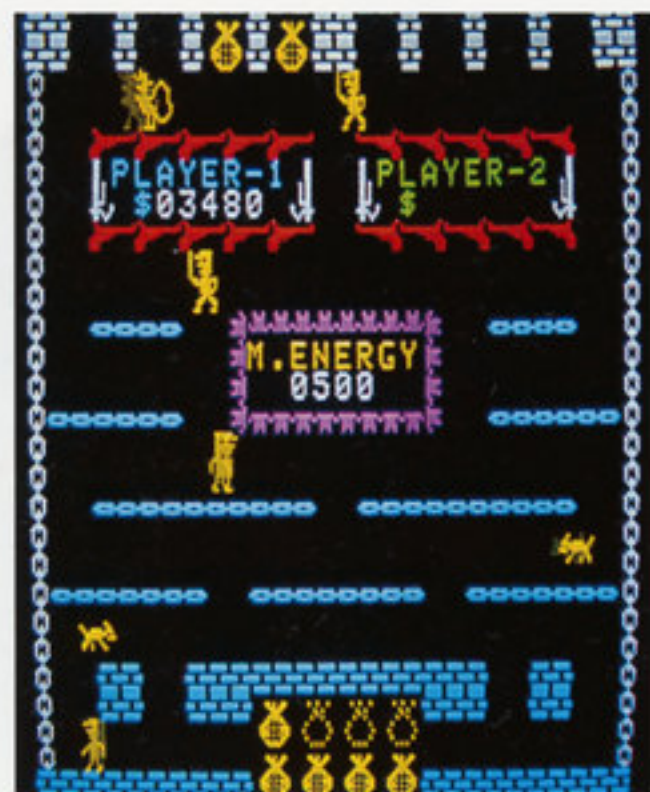
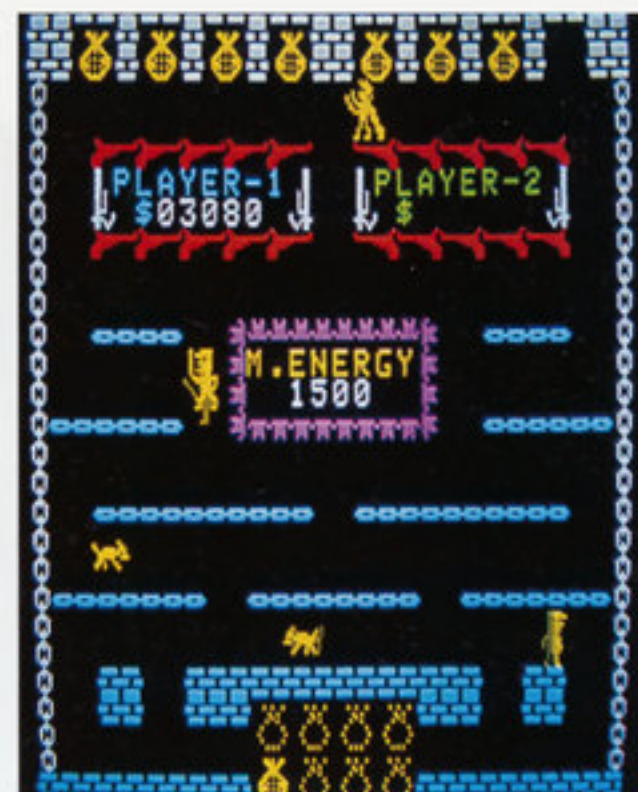
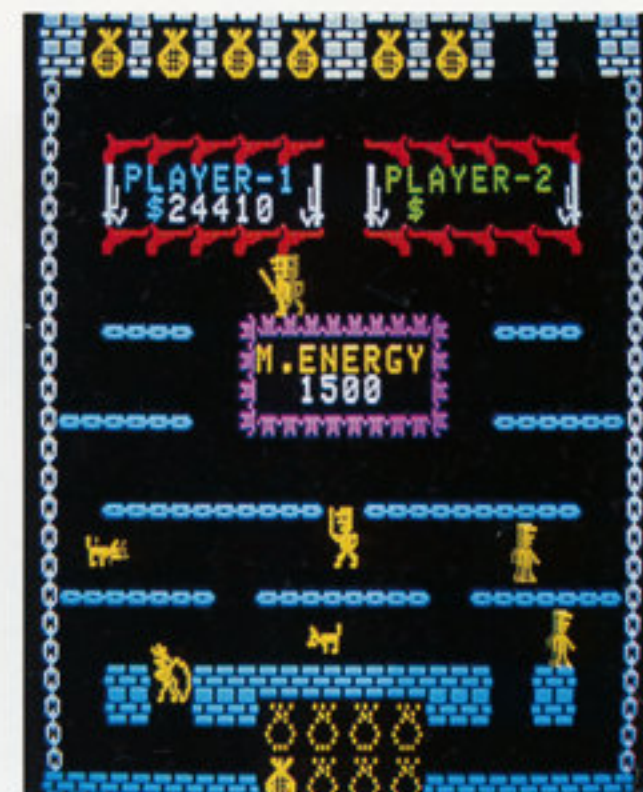
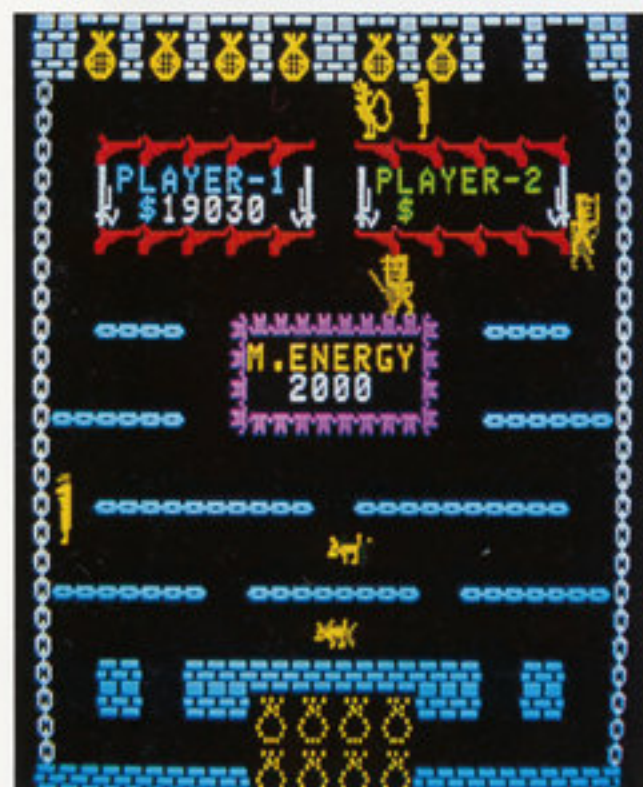
これがタイトーのオリジナル「ルパン三世」基板。基本的にはインベーダーの基板のまま。多少改良がなされている程度。

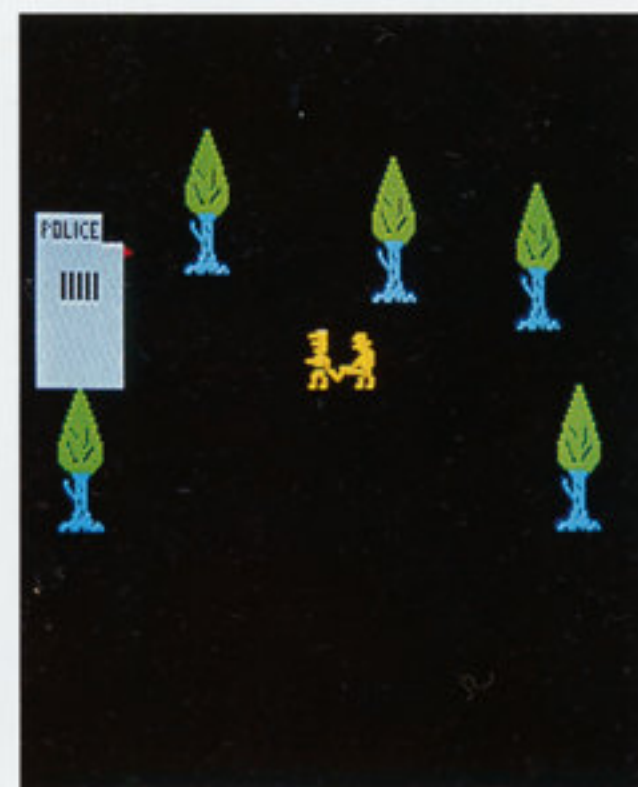
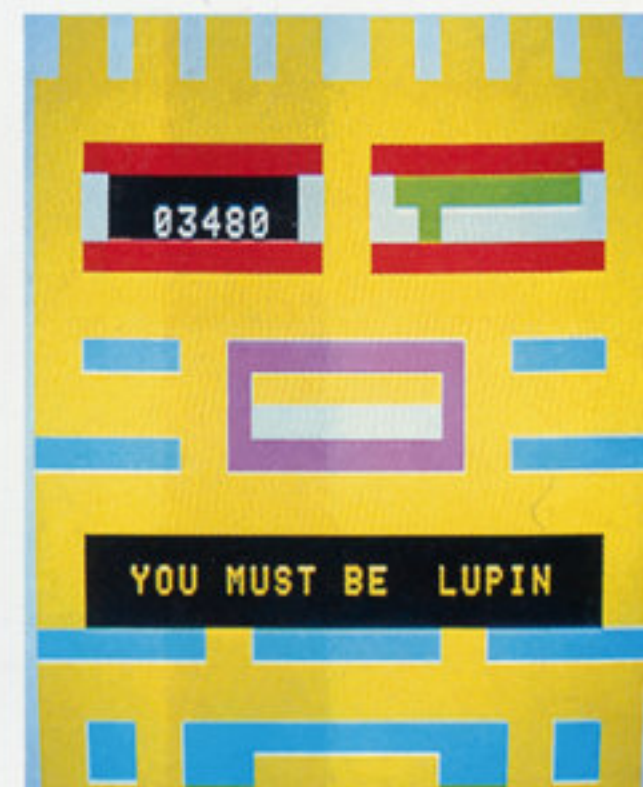
ドル袋をすべて画面下の倉庫へ持ち帰ればステージクリア。2つとも持つと歩行速度が著しく遅くなる。

コインを投入し、スタートボタンを押すと、このようなデモシーンから始まり、雰囲気を盛り上げる。

銭形警部や警官、そして警察犬に捕まると、鉄格子内に閉じ込められてしまう。すべてのルパンが捕まると、最後には刑務所へ。

1980年の主な出来事

- ●自動車生産台数アメリカを抜き世界1位に　日米自動車摩擦激化
- ●イランに経済制裁決定
- ●野菜の価格暴騰続く
- ●家具調コタツ人気が起こる
- ●出産数、婚姻数とも史上最低をマーク
- ●MANZAIブーム起こる
- ●山口百恵フィーバー
- ●長島監督解任、王現役引退
- ●天気予報に降水確率導入
- ●ヘッドホンステレオ大ヒット
- ●ビニール本大ブーム
- ●ルービック・キューブ大ヒット
- ●流行語「カラスの勝手」「それなりに……」
- ●ダウンジャケット大流行
- ●田原俊彦、松田聖子、近藤真彦、藤谷美和子人気

ＮＴＶ。しっかり日本テレビの許諾を受けている。まあ、当然のことだよね。インストラクションの絵もオリジナルらしく豪華だ。

ドル袋１つを担いで逃げるルパン。袋１つならたいして歩行速度は落ちない。だが、２度、危険な冒険に出なければならない。

ドル袋を取ろうとしているルパン。警棒を持ったのが銭形警部。エネルギー500で１回のワープができるので、後３回ワープができる。

後半のステージになってくると。銭形警部が２人になってしまう。同時に警官や警察犬も２つに増えてしまう。

余談だがドル袋を持ち帰った際の鐘の音。スーパープラネットという山佐のスロットのリセット音にそっくり。なぜだろう。

ドル袋をかついだルパンに銭形警部と警察犬が襲いかかる。ヤバイと思ったら最後の手段のワープボタンを押して切り抜けろ。

ストックされたすべてのルパンが捕まると、刑務所に入れられてしまう。ルパンが刑務所に？　信じられない光景だ。

スコア表示。ラインカラーの分布がこれを見れば一目瞭然。しかし、それにしてもおざなりなスコア表示だ。

ついに不二子と結婚!?

はじめは、肘打ちを食らっていたルパンだが、３回もお宝を貢いだその後は、ついに不二子との結婚だ!!　さらにそれ以降は、子供まで作ってしまう。さらにさらにステージをクリアしていくと最大６人まで子供を産んでしまう。ルパン４世がうじゃうじゃと。

　こんな原作にはない、オチが待っているとは……　とりあえず子供を不二子に産ますまではプレイしてもらいたい。このゲームは浅草千束通り“ゲーム博物館”でプレイできます。

モンキーパンチ原作のコミックはこんなタッチだ。

ついにメモリーカード内のデータが満タンになった。よく20本分も入るもんだよな。

OH! NEO GEO Vol.10

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

ワールドヒーローズ2
©1993 ADK CORP.
発売日未定　価格未定　容量146メガ
ゲーセンでは好評稼動中

あの英雄たちがまた新しい闘いを始める

このNEO·GEO専用ページも10回目を迎えられた。開始当初は年も越せないかと思われたが、格闘ブームの波に乗ってどうにか続いてきた。これも皆様のおかげ……などと書いていると、今回でこのページが終わってしまうような気がするが、そんなことはない。まだ続くぞ。なんでこんなに感慨深くなっているかというと、1回目に紹介した「ワールドヒーローズ」の続編が発表されたからだ。時代の流れはあっという間だよね。

んで、「ワールドヒーローズ2」だが、一番の注目点は容量にある。なんと146メガ。146メガだよ。前作が82メガだったから単純計算で5割増だ。やるな、アルファ電子(現社名ADK)。もうメロメロだぜ。

前作と変わったところはキャラクターの数が6人増えて14人になったことだ。その他についてはシステム、操作ともに変更はない。相変わらずの対戦型格闘アクションゲームに仕上がっている。もちろん派手な必殺技も使えるが、必殺技の操作方法については今後の続報を待っててちょーだい。ね。

新しく6人が加わって英雄は全部で14人に!

いつもの人たちもいる

前作で活躍した8人の英雄も強くなって戻ってきたぞ。

暴れ牛のエリック
バイキング族の誇り高き戦士。オヤジ同士の戦いはむさいぜ。

ムエタイのシュラ
真空飛び膝蹴りを使うムエタイの勇者。兄の行方を探している。

精霊戦士のマッドマン
精霊を自在に操る謎の戦士は、神言を聞いて戦いを決意した。

フットボーラーのJ・マキシマム
殺人マシンの異名を持つ天才フットボーラー。素顔は秘密なの。

柔の道のリョウコ
柔道の人。最近の柔道ギャルは全部これだ。顔が違うのは救い。

海賊のキャプテンキッド
7つの海を制した大海賊は、危険なことがメシより好きらしい。

今度のデスマッチはひと味違うぜ

前作にもあったデスマッチモードは2でも健在。しかし、今回は決着のつけ方がちと違い、ダウンして10カウント数えられたら負けになる。時間切れの時は、ダウン回数をもとに判定で勝敗が決まる。今回は体力だけでなく気力も重要になってるぞ。

ゲージを見よ
ゲージがシーソーのようになっている。押されたら押し戻せ。

爆薬あり
有刺鉄線に爆薬がぶらさがっている。痛すぎるぜ。

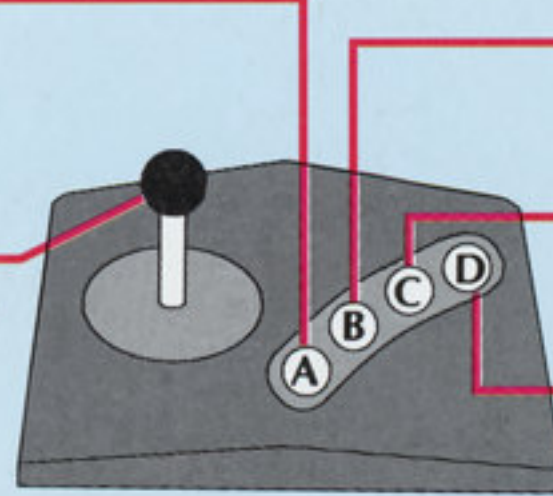
壁も痛いっす
壁に相手をぶつけてダメージを与えよう。

電気あり
天井に雷撃を落とす機械が浮いている。これにひっかかると電気ビリビリだぞ。

女の闘いはすげぇぞ
これは髪切りマッチだ。負けたヤツは丸刈りにされてしまうぞ。尼になるのはどっちだ?

HOW TO OPERATE

Aボタン パンチ攻撃用のボタン。押した長さで技に強弱がつけられる。

8方向レバー キャラクターの移動や、ジャンプ、防御動作を行うための棒だ。

Bボタン キック攻撃を行う。このボタンを押した長さで技の威力が変わる。前作とまったく同じだ。

Cボタン 相手に接近してこのボタンを押すと、相手を投げることができる。間合いは自分で判断せよ。

Dボタン 前作も使わなかったが、今回も使わない。押すだけ無駄なので、存在を頭の中から消去すること。

NEO·GEOを語るならコイツを遊べ!

隠れた名作との評判が高いアクションゲーム。懐かしの英雄8マンを操作して、悪をバッタバッタとなぎ倒していく。ただ攻撃しているだけなら8マンは比類なく弱いが、スライディングなどを組み合わせ、避けることを覚えれば非常に楽しい。2人の協力必殺技は強すぎるかも。

8マン　'91年11月20日発売
21,800円　容量46メガ

BEメガ読者プレゼント　1993年6月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。今月号の締め切りは、6月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、8月号の誌上で行います。※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL　03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年5月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3 祝 ストIIダッシュ発売決定 セガ「ファイティングパッド6B」

10名

いよいよ6ボタン時代が本格的に到来。MD2には標準だけど、まだ手に入れていない読者のために。

提供：BEEP！メガドライブ編集部

4 竹本泉＆ゆみみ声優陣サイン色紙

5名

前回は、想像をはるかに上回る競争率でした。GAさんのご好意によりリターンマッチを行いますよ。

非売品／提供：ゲームアーツ

5 「SWITCH」店頭用ポスター

3名

ゲームの宣伝用とは思えぬハイセンスなデザイン。まあ「SWITCH」自体がゲームを超越しているからね。

非売品／提供：セガ・エンタープライゼス

6 「餓狼伝説」特製テレカ

3名

待望の本格格闘ゲーム、君はもう堪能したかな？　今月はテレビ番組版餓狼のテレカをプレゼント。

非売品／提供：SNK

INFORMATION

残念ながらストリートファイターIIダッシュが発売延期になってしまった。理由はいろいろだが、メガドラユーザーにしてみれば期待が大きかっただけに大ショックといったところか。閑話休題、日本経済新聞に企業の活力を調べるため〝会社の年齢ランキング〟という記事が載っていた。TVゲーム関連の会社の年齢は総じて若い。ちなみにセガは20歳代前半、任天堂は30歳代前半とされていた。技術的な突出力や最近の元気のよさが若さとして評価されているのか。ただセガのほうが10歳近く若いだけに、なんとなく政治的寝技に弱いのかもしれない。ともあれ今年は何やら忙しい年だなとBEメガは思うのである。

次号は、6月8日(火)発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日～金曜日の午後4時から6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
桑原　修
西村　亨
石坂英作

中島泰司
佐々木博行
梅岡　昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
脇野佳昭
（MUSE　HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃
（TWIN　STAR）
Special　Thanks
MEGA　PLAY(U.S.A.)
TILT　CONSOLES(France)
MEGA　FORCE(France)
SEGA　FORCE(England)
GAME　CHAMP(Korea)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
山添祐香子
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
作山哲広
森崎雄司
●レイアウト
渡辺　緑
ギャングランド
村田雅英
星　涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子（TWIN　STAR）
中平アケミ
出口洋介
小野田由美
久保浩介
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

CAPCOM

いま、メガ級のバトルが始まる。

四天王がプレイヤーとして操作可能！

同キャラクターでの対戦プレイもOK！

激闘アクションゲーム

株式会社カプコン 国内営業本部／〒540大阪市中央区釣鐘町２-２-８ 東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿２-６-１新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II'

リュウ　エドモンド本田　ブランカ　ガイル　バイソン　バルログ

ケン　春麗　ザンギエフ　ダルシム　サガット　ベガ

日本中に興奮の渦を巻き起こした〈ストリートファイターⅡダッシュ〉がいよいよメガドライブに登場。
それぞれの宿命をもつ8人のファイターに加え四天王も操作できるようになり、同キャラでの対戦も可能に。
さらに各個人技も一段とパワーアップした。
世界の頂点を極めるのは、いったい誰だ。再び、終わりなきバトルが始まる。

メガドライブ専用ソフト
ストリートファイターⅡ ダッシュ

近日発売予定 価格未定

あのビデオゲームの迫力がリアルによみがえるメガドライブ用コントローラー『カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD』。ビデオゲームそのままのポジションと操作性に、ターボやスローなどの多彩な機能を搭載。熱い闘いが、もっと熱くなる。

メガドライブ対応 **CPS Fighter™ MD** 近日発売予定 価格未定

（カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD）

※写真の商品は開発中のものです。

BEEP! ▶メガドライブ◀
1993 JUNE 6月号
1993年6月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻6号通巻102号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3 ソフトバンク スクウェア
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・81[illegible]
定価490円(本体476円)

Printed in Japan
T1017659060490
雑誌17659-6